Speedy Computer

il mistero della montagna d'argento



PROGRAMMI PER
SPECTRUM • APPLE • ZX81
C 64 • VIC 20

GRUPPO EDITORIALE JACKSON



il mistero della montagna d'argento

Chris Oxlade e Judy Tatchell

Indice

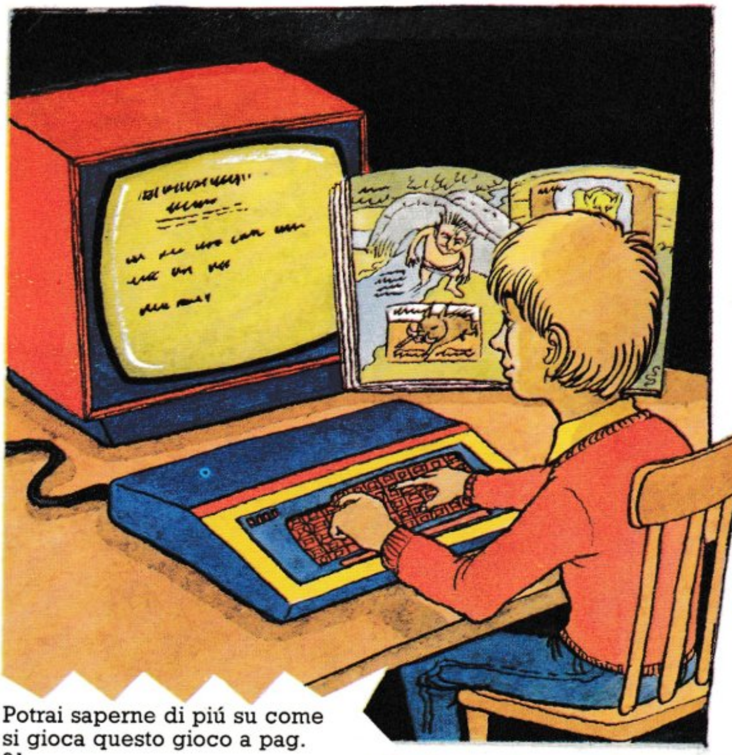
Traduzione: Paolo Agostini
Progetto: Graham Round
Illustrazioni: Chris Riddell e Mark Duffin

A proposito di questo libro

Questo libro contiene il programma di un emozionante "adventure", che potrai digitare sulla tastiera del tuo computer e giocare. Il gioco è ambientato in un paese immaginario, governato da un malvagio tiranno. È compito tuo liberare gli abitanti del paese da questa tirannia. Per riuscire nell'impresa dovrai dar fondo alla tua abilità, usare la tua immaginazione ed anche la magia. Se non hai mai giocato un adventure, nella pagina a fronte puoi scoprire cosa succede in un adventure e come ci si gioca.

La prima parte del libro ti mostra il mondo in cui si svolge l'avventura, la gente e le altre creature che abitano colà. Potrai consultare queste pagine mentre giochi. Alcune delle illustrazioni contengono informazioni segrete, oppure cose che dovrai esaminare piú da vicino.

Il listato del programma inizia a pag. 18. Esso funziona sui computer Commodore 64, VIC 20, Apple, TRS-80, BBC, Electron e Spectrum. Il programma è molto lungo e dovrai copiarlo esattamente com'è scritto perché funzioni.



Come si gioca

Potrai saperne di piú su come si gioca questo gioco a pag. 31.



A pag. 4 potrai leggere la trama che fa da sfondo al gioco, e saperne di piú su quella che sarà la tua ricerca, mentre le pag. 6-7 illustrano il paesaggio immaginario che ne sarà teatro. Potrai ricorrere a questa descrizione mentre stai giocando, per sapere dove ti trovi. Nel gioco ci sono parecchi indovinelli e problemi contorti, per cui probabilmente dovrai fare molti tentativi prima di poterlo portare a termine. Comunque, a ogni partita imparerai qualcosa su come affrontare i problemi e sui pericoli che ti si pareranno davanti*.

* Se proprio non ce la fai, a pag. 32 potrai trovare alcuni suggerimenti.



Che cos'è un adventure?

Quando giochi un adventure, diventi l'eroe o l'eroina di un'avventura. Hai una pericolosa ricerca da effettuare e ti occorrerà tutta la tua ingegnosità ed astuzia per riuscire a portarla a termine. Potrai incontrare mostri e nemici che dovrai sconfiggere perché ti impediscono il passaggio. Incontrerai nel corso del gioco oggetti (come ad esempio una lampada o una fune) che, se usati in modo corretto, ti aiuteranno a superare i rischi.



In adventure differenti avrai compiti diversi. Potresti essere un investigatore che risolve un caso di omicidio ...

... una spia alla ricerca di informazioni segrete.

... un pirata a caccia di un tesoro ...



Viaggerai nel mondo immaginario del gioco informando il computer sulla direzione da prendere (N per nord, S per sud, E per est, O per ovest, A per alto, B per basso). Il computer ti descriverà dove ti trovi e ti comunicherà la presenza di personaggi o oggetti. Darai istruzioni al computer digitando ciò che vuoi fare. Troverai a pag. 31 come dare istruzioni al computer per il gioco contenuto in questo libro.

Generalmente si danno al computer istruzioni che consistono di due parole, per es. SCALARE ALBERO.





Potresti perdere la partita se non sai come proseguire, per esempio se ti trovi davanti a una porta chiusa e non hai prima trovato la chiave, o se il nemico ti cattura. Potrai però iniziare nuovamente il gioco quante volte vorrai, e sarà differente ogni volta, a seconda della strada che prenderai, gli oggetti che raccoglierai e come li userai, oppure in dipendenza di quale sarà il tuo comportamento con gli altri personaggi che compaiono nel gioco.

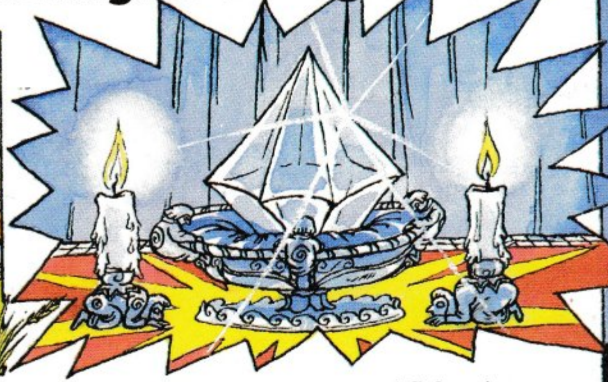
Potresti aver bisogno degli oggetti raccolti per uno scopo inconsueto.

Gira pagina per scoprire quale sia lo scopo della tua ricerca nell'adventure contenuto in questo libro.

La leggenda della Montagna d'Argento



Raggruppati in piccoli villaggi ai piedi della Montagna d'Argento, i Sylvani erano un tempo un popolo felice e prospero, governato da un saggio Consiglio di Anziani. Viaggiatori da molti paesi venivano a visitare questa gente ospitale e a stabilirsi fra loro.



Tutti coloro che conoscevano i Sylvani sapevano anche dell'esistenza della Pietra del Destino, che veniva conservata dalla famiglia reale nel loro Palazzo costruito sulla Montagna d'Argento. La Pietra dava al Re o alla Regina il potere di guidare il destino di una persona, ma non era mai stata usata per scopi malvagi.



Un grave pericolo minacciò il regno della Regina Pari Sylvan, sotto forma di un imponente esercito di malvagi Grarg, intenzionati ad impadronirsi del Paese e della Pietra. Assieme a loro era anche il piú potente dei loro maghi, Magrarg.



Disperata, la Regina Pari Sylvan ottenne il permesso dal suo Consiglio degli Anziani di utilizzare la Pietra. Ella entrò nella Camera d'Argento e, dopo aver posto le mani attorno alla Pietra gridò le parole magiche che ne avrebbero liberato i poteri.



Mentre parlava, un tuono rimbombò non appena Magrarg entrò mentalmente in conflitto con i poteri della Regina e del Consiglio degli Anziani concentrati per mezzo della Pietra. I Sylvani e i Grarg vacillarono sotto le onde d'urto mentali.



Uno degli Anziani era figlio di un viaggiatore Grarg che si era stabilito in pace fra i Sylvani. Quando lo scontro mentale si fece piú intenso, egli cedette a causa del conflitto delle tensioni contrastanti che si producevano in lui, e Magrarg urlò il suo trionfo.



Da allora i Sylvani vivono nel terrore come schiavi di un signore senza pietà, Grarg Ogban, e vittime dei suoi manigoldi sanguinari. Egli utilizza la Pietra per dar sfogo alla sua sete di distruzione contro i familiari e gli amici di chiunque osi opporglisi.



Gli Anziani Sylvani però avevano una speranza. Pari Sylvan, brutalmente assassinata dagli invasori, aveva lasciato un figlio in tenera età, Kylar. Egli era stato affidato a un saggio eremita che l'aveva allevato, e la sua identità era un segreto custodito gelosamente.



Prima di morire, Pari Sylvano aveva racchiuso nella mente del suo bimbo un segreto: i suoi antenati reali avevano dato al popolo alcuni oggetti magici i cui poteri combinati avrebbero potuto aver ragione di una forza malvagia che avesse avuto il controllo della Pietra del Destino.



Nel corso dei secoli il luogo dove questi oggetti apparentemente insignificanti si trovavano era stato dimenticato. Kylar Sylvan era partito per tentare di rintracciarli. Egli aveva cercato per anni, senza comunicare a nessuno a quale punto si trovasse, per paura di mettere a repentaglio la vite dei suoi amici.



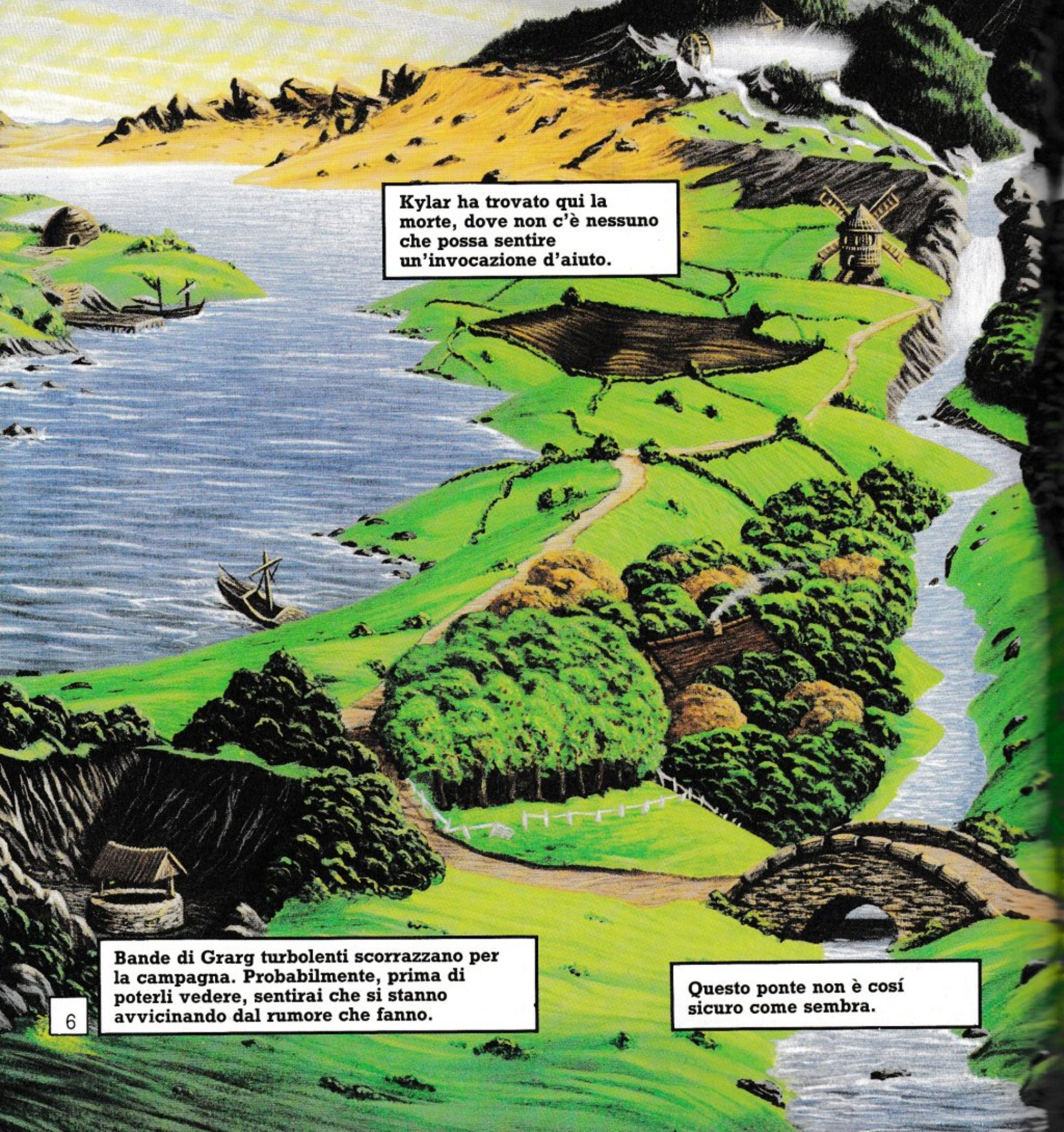
Un giorno quando gli Anziani sentivano che il successo era vicino, Kylar venne ucciso da un avido Grarg che bramava il possesso dello spillone che egli indossava, un regalo ricevuto dall'eremita.
Gli oggetti magici che aveva trovato tornarono in un baleno ai luoghi di origine.



Da allora gli Anziani hanno svelato lo scopo della ricerca ad una serie di Sylvani sinceri e meritevoli: tutti hanno fallito. Ora essi implorano chiunque voglia ascoltarli: "Chi accetterà la sfida e ci libererà dalla tirannia?"

Il paese dei Sylvani

Questo è il suolo sul quale dovrai viaggiare alla ricerca degli oggetti magici, superando i rischi che incontrerai nel cammino. Tu non sai quali siano gli oggetti magici e dovrai andare alla ricerca di indizi rivelatori. E inoltre, quali sono le parole magiche capaci di scatenare il potere della Pietra? Avrai bisogno di tutta la tua ingegnosità per aver successo nella ricerca e entrare nel Palazzo d'Argento, ma neppure allora saranno finiti i tuoi guai.





All'interno del Palazzo d'Argento v'è la Camera d'Argento, dove si trova la Pietra del Destino. Nell'improbabile eventualità che qualcuno penetri nel Palazzo per recuperare la Pietra, il Mago Magrarg ha gettato un potente incantesimo per impedire a chiunque, che non sia egli stesso o Lord Ogban, di avvicinarvisi.
Un imponente ghiacciaio inizia la sua lenta discesa alla sommità del picco vicino alla Montagna d'Argento.
Questo antico cerchio di pietre ha un potere magico. Può darsi che racchiuda segreti che ti saranno preziosi.
Questi boschi sono scuri e incantati. Altri tentativi di liberare i Sylvani sono falliti miseramente qui.
Gli abitanti del villaggio stanno tappati in casa e non osano parlare con gli stranieri, temendo si tratti di spie di Grarg. Molte case sono deserte, dato che i loro abitanti sono fuggiti o sono stati uccisi dalle orde di Ogban.

Personaggi che incontrerai

Lord Ogban



Pazzo di potere e cupidigia, Lord Ogban lascia raramente la sua stanza. Avendo perso tutte le sue qualità naturali di comando, egli preferisce star vicino alla Pietra del Destino che è il suo solo mezzo di controllo. Egli è ancora un avversario formidabile, nonostante condivida il debole che i Grarg hanno per il cibo e il vino, che vengono portati in grandi quantità alla porta della sua camera da un paggio.

Il Mago Magrarg

Nonostante Ogban si possa considerare sovrano del paese, in effetti è Magrarg a detenere il potere. Egli è felice che Ogban si occupi soltanto di tormentare giorno dopo giorno i Sylvani, lasciandolo libero di cimentarsi in magie vieppiú potenti. Fintantoché egli avrà nelle sue mani la Pietra, non vi sarà un solo mago al mondo in grado di eguagliarlo. La sua potenza è talmente concentrata che se dovesse vedersi in uno specchio, il male riflesso nei suoi occhi causerebbe un cortocircuito esplosivo.



I Grarg



Vi sono bande di Grarg avidi di bottino che terrorizzano le campagne. Ti cattureranno non appena di vedranno. All'interno del Palazzo una robusta sentinella monta di guardia e ogni straniero viene immediatamente riconosciuto. I Grarg sono codardi di per sé, ma virtualmente indistruttibili grazie alle salde armature e alle armi micidiali che possiedono.

Cane



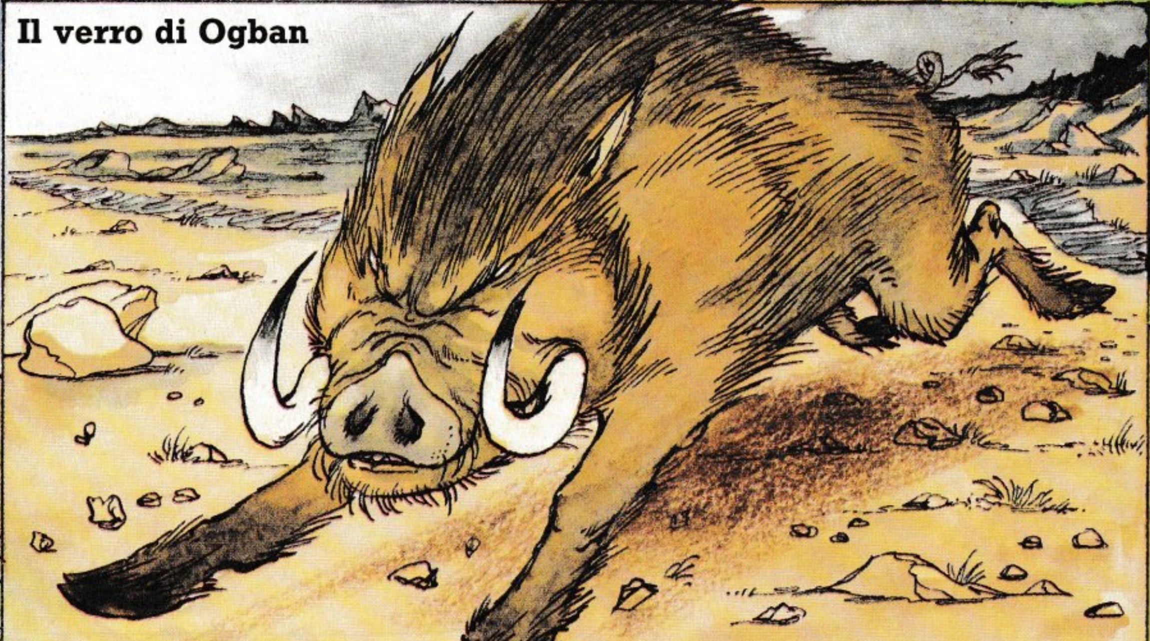
L'ultimo regalo che la Regina Pari Sylvan aveva fatto al figlio Kylar era un cucciolo. Nell'intento di infliggere sofferenze a tutti i membri della famiglia reale, persino ad un semplice animale, Magrarg aveva gettato un incantesimo sul cucciolo, condannandolo a tremare per il freddo e a patire la fame per sempre davanti ai cancelli di vetro del Palazzo. Non avendo conosciuto alcuna gentilezza fin dalle prime settimane di vita, il giovane cucciolo a cui piaceva giocare è diventato un feroce cane da guardia.

Il Troll



Sotto il ponte vive un ignobile Troll. Viene tenuto lí da Ogban per impedire ai Sylvani di muoversi liberamente per la campagna.

Il verro di Ogban



Da giovane Ogban era stato un appassionato cacciatore. Il mago Magrarg soleva fornire creature fantastiche per lo sport di Ogban. Uno di questi orrendi animali, un verro delle dimensioni di un toro, non venne mai preso e ora vaga per le campagne facendo preda di ogni cosa animata che incontra. I guerrieri Grarg rifiutano di avventurarsi nel suo territorio ma può darsi che tu debba farlo.

Lo spirito del guardiano Goblin



Quand'era vivo, il Goblin montava la guardia a un sentiero segreto sui fianchi della Montagna d'Argento. Quand'egli morí, fu sepolto nel Cimitero dei Goblin, ma Magrarg gli lanciò una maledizione, condannando il suo spirito a vagare sul sentiero impedendo il passaggio a chiunque. Una sola cosa può liberare uno spirito di Goblin: il Re dei Goblin ha lasciato da qualche parte un indovinello poco simpatico per il suo suddito, ma nessuno sinora è riuscito a risolverlo.

L'Eremita



L'Eremita che si è preso cura di Kylar da bambino vive ancora nel folto della foresta. Egli non cerca compagnia e non si fida di nessuno, tranne che di alcuni Anziani che finora sono riusciti a sfuggire al furore assassino di Ogban. Egli ha già visto il volgere di parecchie generazioni e potrebbe essere in possesso di conoscenze di importanza vitale per te, ma occorre che tu gli dimostri le tue buone intenzioni.

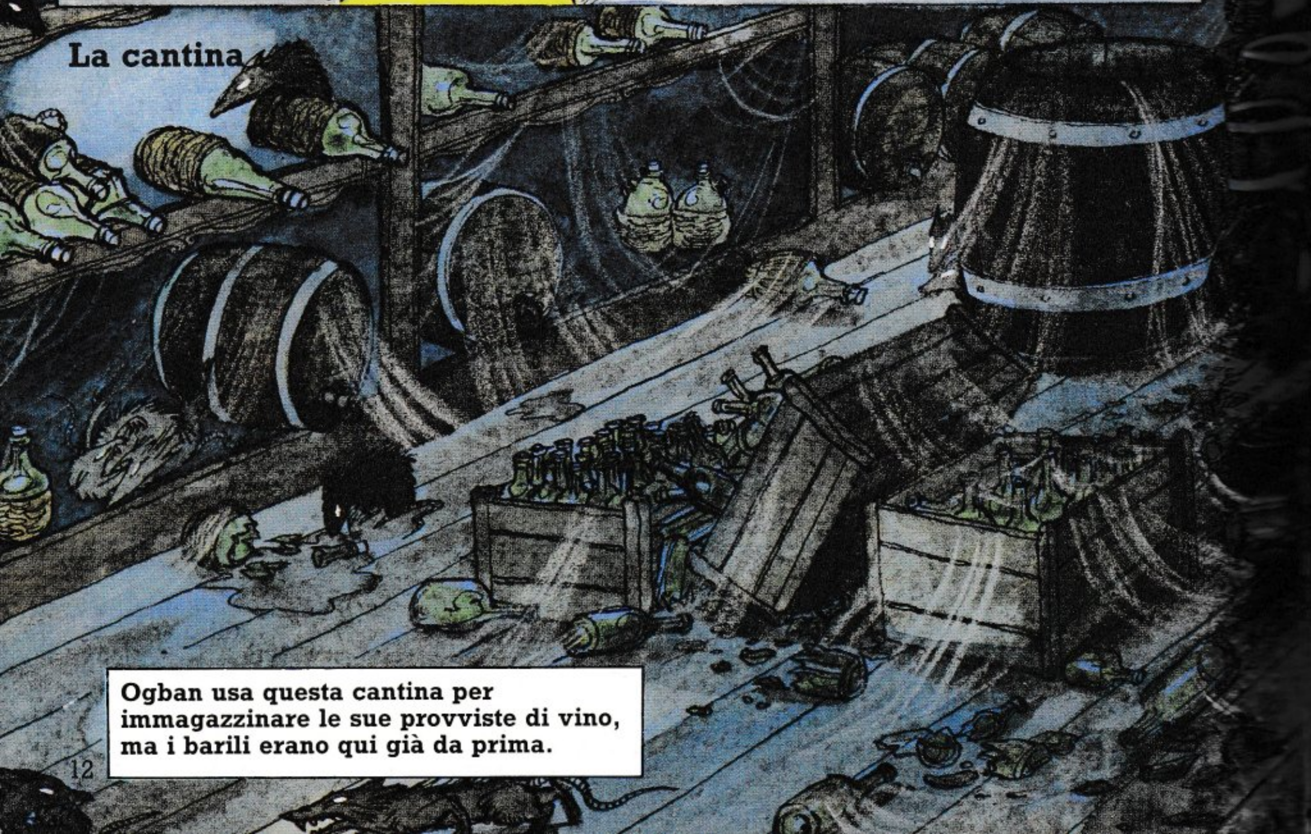
Posti che visiterai

Il giardino di roccia



La Regina Pari Sylvan fece fare questo giardino di roccia molti anni fa. Le piante crescono straordinariamente bene qui.

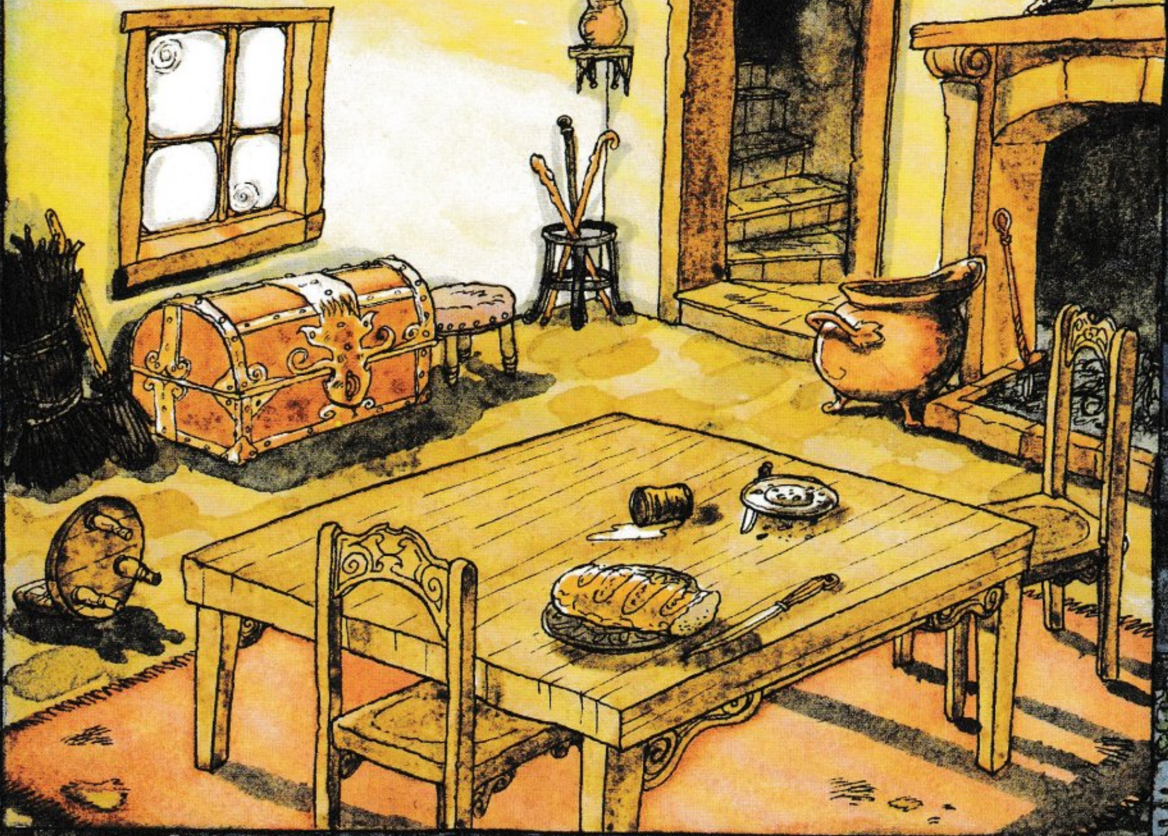
La cantina



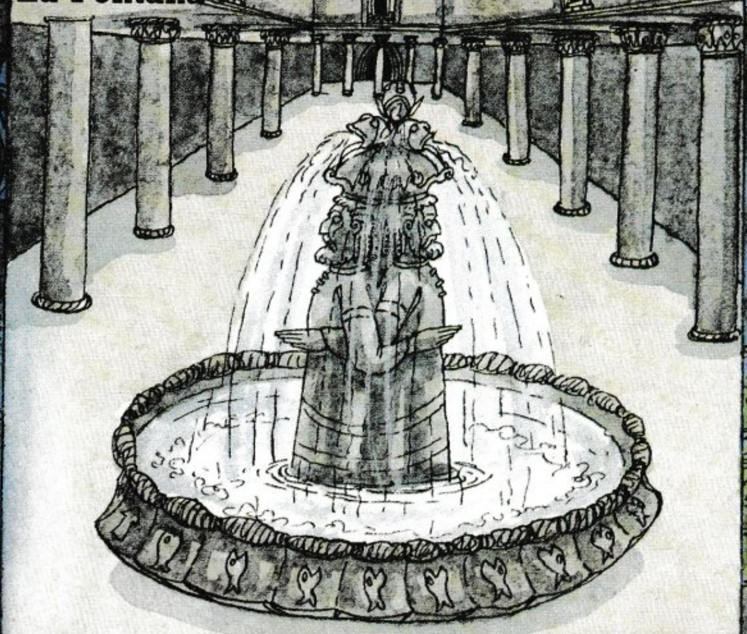
Ogban usa questa cantina per immagazzinare le sue provviste di vino, ma i barili erano qui già da prima.

La casa bianca

Questa casa appartiene a uno degli Anziani, imprigionato di recente da Ogban. Potrebbe aver posseduto qualcosa che potrebbe esserti d'aiuto nella ricerca.



La Fontana



A memoria d'uomo la fontana è sempre stata in questo cortile.

La Statua

La statua, che rappresenta un antico sovrano dei Sylvani, è stata sfigurata dai Grarg.



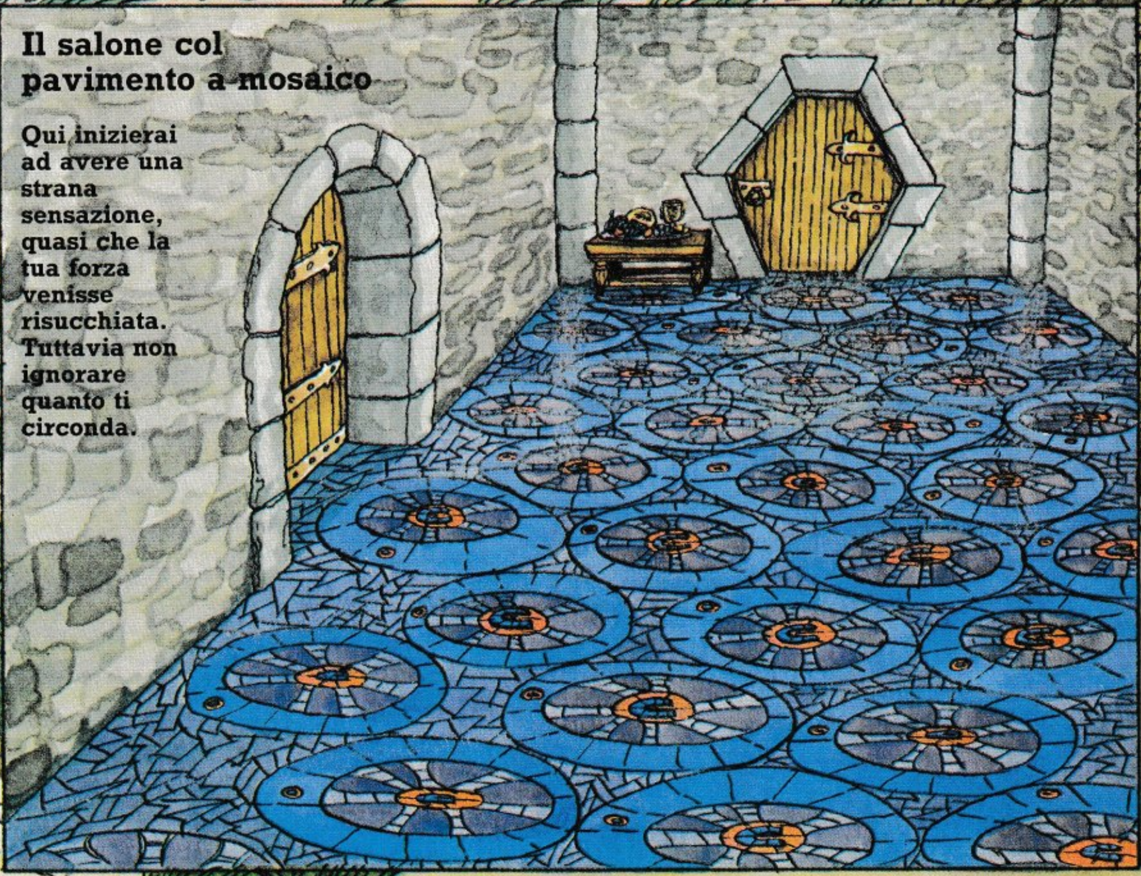
Il bordo del lago

Nel caso tu volessi attraversare il lago, fai attenzione: si dice che sia senza fondo e che la sua superficie ghiacciata sia spazzata da venti capricciosi.



Il salone col pavimento a mosaico

Qui inizierai ad avere una strana sensazione, quasi che la tua forza venisse risucchiata. Tuttavia non ignorare quanto ti circonda.



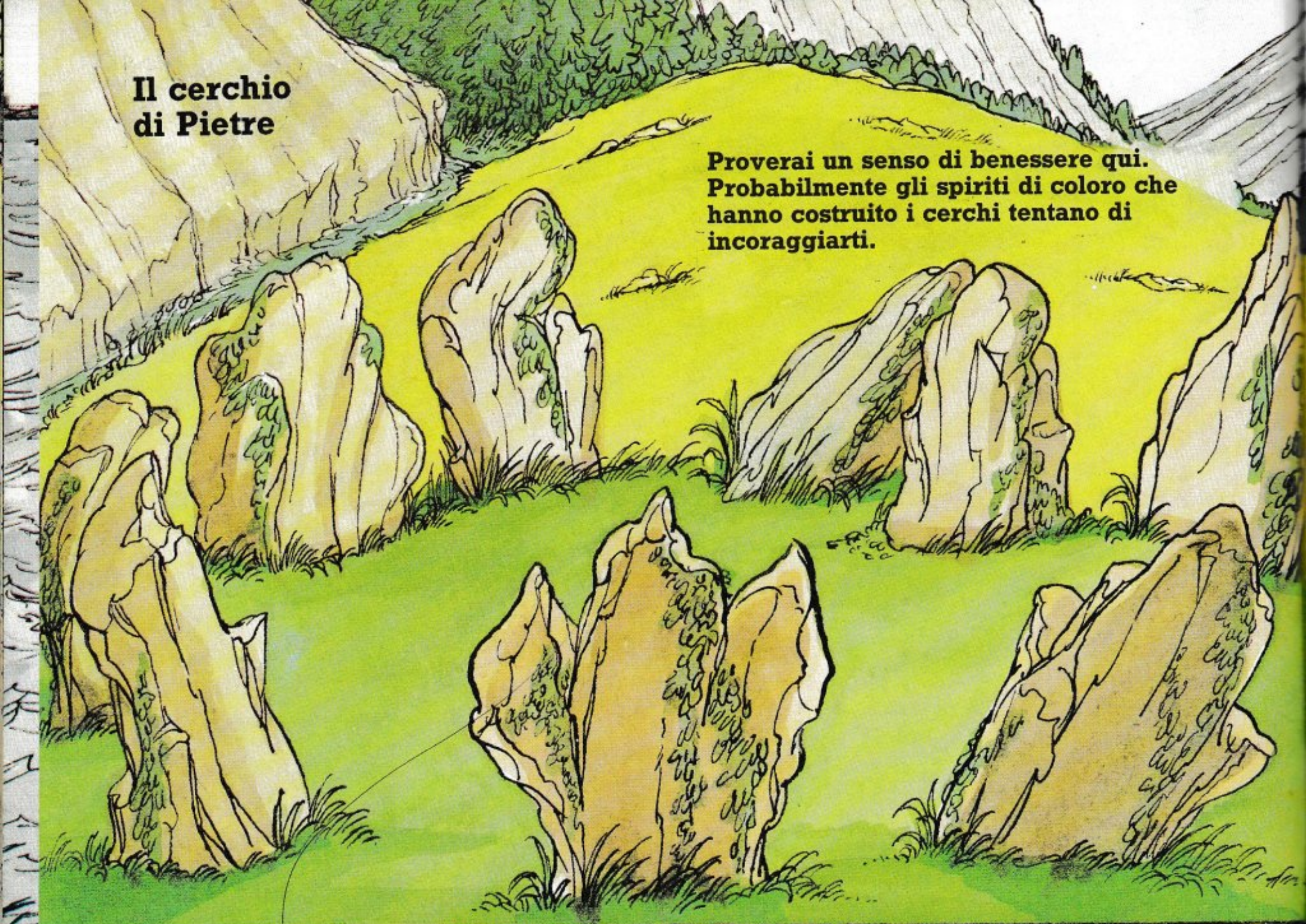


Il cimitero dei Goblin

Questo è un luogo incantato. Un misterioso epitaffio attira il tuo sguardo, ma può darsi che tu non riesca a comprenderlo.

Il cerchio di Pietre

Proverai un senso di benessere qui. Probabilmente gli spiriti di coloro che hanno costruito i cerchi tentano di incoraggiarti.



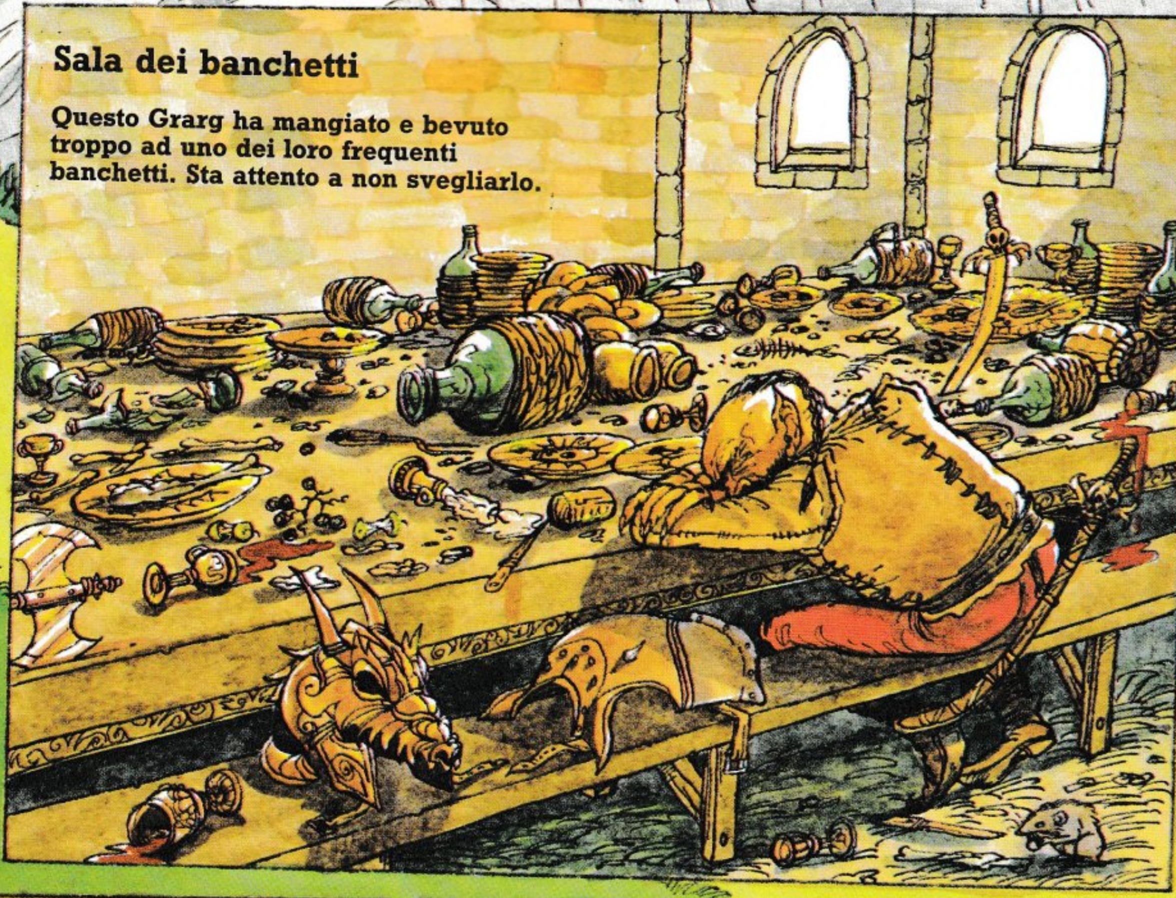
Biblioteca

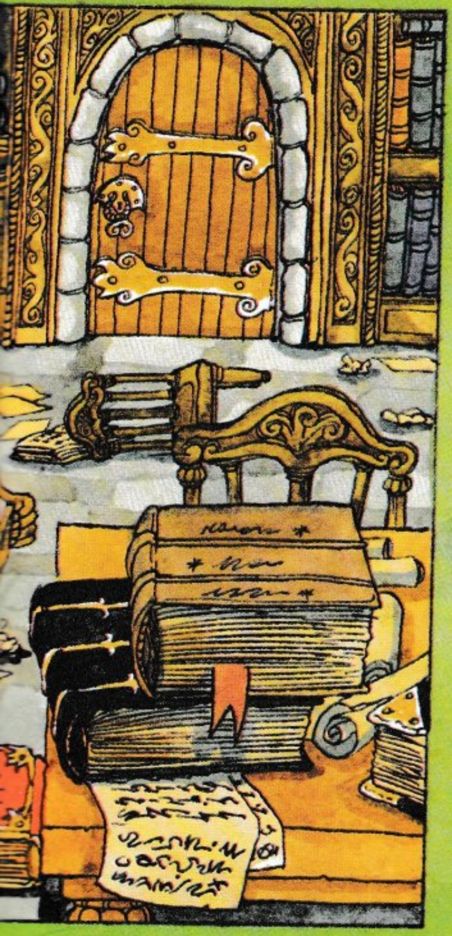


I Grarg non sono interessati allo studio, cosicché la biblioteca è deserta e polverosa. Tuttavia, qui ci sono molti libri eruditi.

Sala dei banchetti

Questo Grarg ha mangiato e bevuto troppo ad uno dei loro frequenti banchetti. Sta attento a non svegliarlo.





L'alto pinnacolo



Sei esausto dopo aver lottato per giungere fin quassú. Fai attenzione, però, a non lasciarti sfuggire nulla: potresti non farcela una seconda volta.

Programma "Il mistero della Montagna d'Argento"

Inizia qui sotto il listato del programma per "Il mistero della Montagna d'Argento". Digitalo sulla tastiera del tuo computer esattamente com'è scritto. Funziona sui computer **Commodore 64, VIC 20, Apple, TRS-80, BBC, Electron e Spectrum.** Alcune linee devono essere modificate per i diversi computer, e sono contrassegnate con un asterisco; le conversioni si trovano alle pagine 28 e 29. Quando incontri una linea segnata con un asterisco, controlla in questa pagine per vedere se devi modificare la linea per adattarla al tuo computer.

Copiare il programma probabilmente ti darà qualche suggerimento per il gioco, ma ciò non ti rovinerà il gusto di giocarci; comunque, se riesci a convincere qualcun altro a copiarlo al posto tuo, tanto meglio. Probabilmente dovrai ricompensare chi lo fa, poiché gli potranno occorrere diverse ore di lavoro. Forse ci saranno degli errori nel programma, dovuti a errori di battitura, per cui correggilo molto attentamente, e poi registralo su nastro o disco.

A pag. 30 potrai scoprire come si gioca quest'adventure.



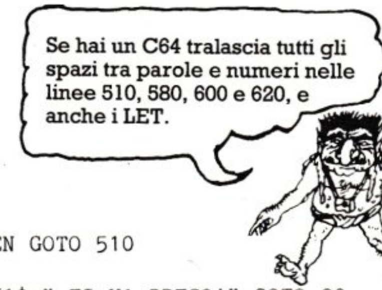

```
 5 REM LA MONTAGNA D'ARGENTO
*10 LET EL=39:LET NO=88:LET NV=57:LET G=28
 20 GOSUB 3380
 30 GOSUB 4400
 40 LET LL=0
 50 GOSUB 3310
*60 :
*70 LET J$=R$+". "+"TI TROVI "+D$+" ":GOSUB 4830
 80 GOSUB 3330:LET J$=""
 90 FOR I=1 TO G-1
 100 READ O$
*110 REM
*120 IF F(I)=0 AND C(I)=R THEN LET J$=J$+" "+O$+","
 130 NEXT I
 140 IF R=29 AND F(48)=0 THEN LET J$=J$+
     " I GRARG CHE FANNO BALDORIA"
```



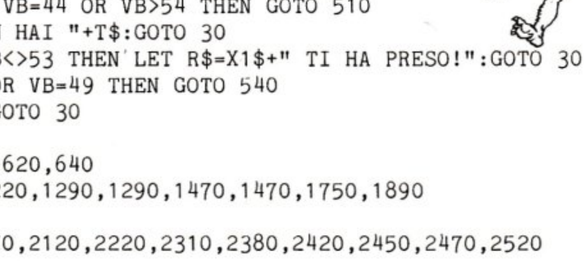

```
 150 IF R=29 AND F(48)=1 THEN LET J$=J$+" UN GRARG ADDORMENTATO,"
 160 IF R=12 OR R=22 THEN LET J$=J$+" UN PONY,"
 170 IF R=64 THEN LET J$=J$+" UN EREMITA,"
*180 IF R=18 AND E$(18)="N" THEN LET J$=J$+" UNA PORTA DI QUERCIA,"
 190 IF R=59 AND F(68)=1 THEN LET J$=J$+" OGBAN (MORTO),"
 200 IF J$<>"" THEN LET J$=", PUOI VEDERE"+J$
 210 LET J$=J$+" E PUOI ANDARE A "
 220 GOSUB 4830:PRINT " ";
*230 J$="":FOR I=1 TO LEN (E$(R)):PRINT MID$ (E$(R),I,1);",";
 240 NEXT I:PRINT:PRINT
*250 LET R$="PREGO?":PRINT "======================================"
*260 PRINT:PRINT:PRINT
     "COSA VUOI FARE ORA "
 270 INPUT I$
 280 IF I$="REGISTRARE" THEN GOTO 4630
 290 LET V$="":LET T$="":LET VB=0:LET B=0
*300 FOR I=1 TO LEN (I$)
*310 IF MID$ (I$,I,1)=" " AND V$="" THEN LET V$=LEFT$ (I$,I-1)
*320 IF MID$ (I$,I+1,1)<>" " AND V$<>"" THEN LET T$=MID$ (I$,I+1,LEN
     (I$)-1):LET I=LEN (I$)
 330 NEXT I:IF T$="" THEN LET V$=I$
 340 IF LEN (V$)<4 THEN LET V$=V$+"?":GOTO 340
 350 IF V$="SUONARE" AND T$="CAMPANA" THEN LET V$="RING"
 355 IF V$="APRIRE" AND T$="CANCELLI" THEN LET V$="UNLO"
```



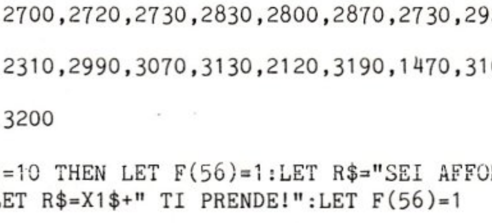
```
*360 LET U$=LEFT$ (V$,4)
*370 FOR I=1 TO NV:IF MID$ (B$,I*4-3,4)=U$ THEN LET VB=I:LET I=NV
 380 NEXT I:LET F(36)=0
 390 GOSUB 3330
 400 FOR I=1 TO NO:READ O$:FOR I1=1 TO LEN(O$)
 410 IF T$=MID$(O$,I1,LEN(T$)) THEN LET B=I:LET I=NO
 420 NEXT I1:NEXT I
 430 IF B=0 AND F(36)=0 AND T$>"" THEN LET T$=T$+"S":LET F(36)=1:GOTO 390
 440 IF VB=0 THEN LET VB=NV+1
 450 IF T$="" THEN LET R$="DAMMI DUE PAROLE"
 460 IF VB>NV THEN LET R$="PROVA QUALCOS'ALTRO"
 470 IF VB>NV AND B=0 THEN LET R$="NON PUOI "+I$
 480 IF B>G OR B=0 THEN GOTO 510
```




```
 490 IF VB=8 OR VB=9 OR VB=14 OR VB=17 OR VB=44 OR VB>54 THEN GOTO 510
 500 IF VB<NV AND C(B)<>0 THEN LET R$="NON HAI "+T$:GOTO 30
*510 IF R=56 AND F(35)=0 AND VB<>37 AND VB<>53 THEN LET R$=X1$+" TI HA PRESO!":GOTO 30
 520 IF VB=44 OR VB=47 OR VB=19 OR VB=57 OR VB=49 THEN GOTO 540
 530 IF R=48 AND F(63)=0 THEN LET R$=X9$:GOTO 30
 540 LET H=VAL (STR$ (R)+STR$ (B))
*550 ON INT ((VB-1)/13)+1GOTO 560,580,600,620,640
*560 ON VBGOSUB 800,800,800,800,800,800,1220,1290,1290,1470,1470,1750,1890
 570 GOTO 650
*580 ON VB-13GOSUB 1960,1980,2010,2050,2870,2120,2220,2310,2380,2420,2450,2470,2520
 590 GOTO 650
*600 ON VB-26GOSUB 2550,2580,2610,2650,2670,2700,2720,2730,2830,2800,2870,2730,2920
 610 GOTO 650
*620 ON VB-39GOSUB 2950,2990,3010,3050,3070,2310,2990,3070,3130,2120,3190,1470,3100
 630 GOTO 650
 640 ON VB-52GOSUB 2870,3150,1290,1290,3170,3200
 650 IF F(62)=1 THEN GOTO 730
 660 IF R=41 THEN LET F(67)=F(67)+1:IF F(67)=10 THEN LET F(56)=1:LET R$="SEI AFFONDATO!"
 670 IF R=56 AND F(35)=0 AND C(10)<>0 THEN LET R$=X1$+" TI PRENDE!":LET F(56)=1
 680 IF F(56)=0 THEN GOTO 30
*690 GOSUB 4400:PRINT R$
*700 PRINT "HAI FALLITO NELL'IMPRESA!"
*710 PRINT:PRINT "MA TI VIENE ACCORDATA UN'ALTRA POSSIBILITA'"
```

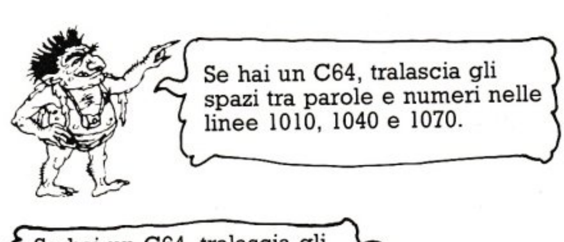


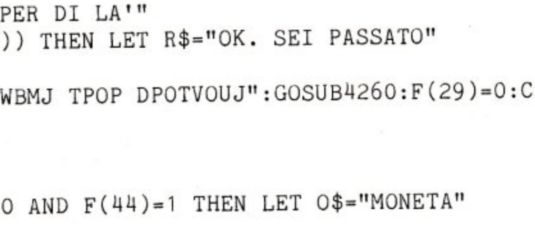

```
 720 GOSUB 3360:RUN
 730 GOSUB 4400
 740 PRINT "UUUUURRRRRAAAAA'!"
 750 PRINT
*760 PRINT "LA TUA IMPRESA HA AVUTO"
*770 PRINT "SUCCESSO E HAI PORTATO LA"
*780 PRINT "PACE NEL PAESE"
 790 STOP
 800 LET D=VB
 810 IF D=5 THEN LET D=1
 820 IF D=6 THEN LET D=3
 830 IF NOT ((R=75 AND D=2) OR (R=76 AND D=4)) OR F(64)=1 THEN GOTO 850
 840 LET R$="VO USPMM UJ CMPDDB JM QBTTBHHJP":GOSUB4260:RETURN
```






```
 850 IF F(64)=1 THEN LET F(64)=0
 860 IF F(51)=1 OR F(29)=1 THEN GOTO 900
 870 IF F(55)=1 THEN LET F(56)=1:LET R$="I GRARG TI HANNO PRESO!":RETURN
 880 IF R=29 AND F(48)=0 THEN LET R$="I GRARG TI VEDRANNO!":RETURN
 890 IF R=73 OR R=42 OR R=10 THEN LET R$=X3$:LET F(55)=1:RETURN
*900 IFC(8)=0AND((R=52ANDD=2)OR(R=31ANDD<>3))THENLETR$="LA BARCA E' TROPPO PESANTE":RETURN
*910 IFC(8)<>0AND((R=52 AND D=4) OR (R=31 AND D=3)) THEN LET R$="NON SAI NUOTARE
 920 IF R=52 AND C(8)=0 AND D=4 AND F(30)=0 THEN LET R$="NON FUNZIONA!":RETURN
 930 IFR=41ANDD=3ANDF(31)=0THENLETR$="MB CBSDB TUB BGGPOEBOEP!":GOSUB4260:RETURN
 940 IFR=33 AND D=1 AND F(32)=0 THEN LET R$="IL VERRO DI OGBAN TI BLOCCA LA STRADA":RETURN
 950 IF ((R=3 AND D=2) OR (R=4 AND D=4)) AND F(45)=0 THEN LET R$=X5$:RETURN
 960 IF R=35 AND C(13)<>R THEN LET R$="IL GHIACCIO SI STA ROMPENDO!":RETURN
 970 IF R=5 AND (D=2 OR D=4) THEN GOSUB 4310
 980 IF R=4 AND D=4 THEN LET R$="IL PASSAGGIO E' TROPPO RIPIDO":RETURN
 990 IF R=7 AND D=2 AND F(46)=0 THEN LET R$="UN GROSSO CANE TI SBARRA LA STRADA":RETURN
 1000 IF (R=38 OR R=37) AND F(50)=0 THEN LET R$="GB USPQQP CVJP":GOSUB 4260:RETURN
*1010 IF R=49 AND D=2 AND F(54)=0 THEN LET R$="FORZE MISTERIOSE TI TRATTENGONO":RETURN
 1020 IF R=49 AND D=3 AND F(68)=0 THEN LET R$="HAI INCONTRATO OGBAN!!!":LET F(56)=1:RETURN
 1030 IF R=38 AND F(65)=0 THEN LET R$="I RATTI TI ROSICCHIANO LE CAVIGLIE":RETURN
*1040 IFR=58AND(D=1 OR D=4)ANDF(66)=0 THEN LET R$="RESTI PRESO NELLE RAGNATELE!":RETURN
 1050 IF R=48 AND D=4 AND F(70)=0 THEN LET R$="LA PORTA NON SI APRE":RETURN
 1060 IF R=40 AND F(47)=1 THEN LET F(68)=1
*1070 IF R=37 AND D=4 AND E$(37)="EO" THEN LET R=67:LETR$="IL PASSAGGIO ERA RIPIDO!":RETURN
 1080 IF R=29 AND D=3 THEN LET F(48)=1:LET F(20)=0
 1090 IF R=8 AND D=2 THEN LET F(46)=0
 1100 LET OM=R:FOR I=1 TO LEN (E$(R))
*1110 LET K$=MID$ (E$(OM),I,1)
```






```
 1120 IF (K$="N" OR K$="A") AND D=1 THEN LET R=R-10
 1130 IF K$="E" AND D=2 THEN LET R=R+1
 1140 IF (K$="S" OR K$="B") AND D=3 THEN LET R=R+10
 1150 IF K$="O" AND D=4 THEN LET R=R-1
 1160 NEXT I:LET R$="OK"
 1170 IF R=OM THEN LET R$="NON PUOI ANDARE PER DI LA'"
 1180 IF ((OM=75 AND D=2) OR (OM=76 AND D=4)) THEN LET R$="OK. SEI PASSATO"
 1190 IF F(29)=1 THEN LET F(39)=F(39)+1
*1200 IFF(39)>5ANDF(29)=1THENLETR$="HMJ TUJWBMJ TPOP DPOTVOUJ":GOSUB4260:F(29)=0:C(3)=81
 1210 RETURN
 1220 GOSUB 3330:LET R$="OK":LET F(49)=0
 1230 PRINT "HAI CON TE: ";
*1240 FOR I=1 TO G:READ O$:IF I=1 AND C(1)=0 AND F(44)=1 THEN LET O$="MONETA"
 1250 IF I=G AND C(5)=0 THEN GOTO 1270
 1260 IF C(I)=0 THEN PRINT O$;",";:LET F(49)=1
 1270 NEXT I:IF F(49)=0 THEN PRINT "NIENTE"
 1280 PRINT:GOSUB 3360:RETURN
 1290 IF H=6577 THEN LET R$="COME?":RETURN
 1300 IF H=4177 OR H=5177 THEN LET B=16:GOSUB 2380:RETURN
 1310 IF B=38 THEN LET R$="TROPPO PESANTE!":RETURN
 1320 IF B=4 AND F(43)=0 THEN LET R$="E' SALDAMENTE INCHIODATO!":RETURN
 1330 LET CO=0:FOR I=1 TO G-1:IF C(I)=0 THEN LET CO=CO+1
 1340 NEXT I:IF CO>13 THEN LET R$="NON PUOI PORTARE NIENT'ALTRO":RETURN
 1350 IF B>G THEN LET R$="NON PUOI PRENDERE "+T$:RETURN
```

```
1360 IF B=0 THEN RETURN
1370 IF C(B)<>R THEN LET R$="QUI NON C'E'!"
1380 IF F(B)=1 THEN LET R$="CHE "+T$+"?"
1390 IF C(B)=0 THEN LET R$="CE L'HAI GIA'"
1400 IF C(B)=R AND F(B)=0 THEN LET C(B)=0:LET R$="ORA HAI "+T$
1410 IF B=28 THEN LET C(5)=81
1420 IF B=5 THEN LET C(28)=0
1430 IF C(4)=0 AND C(12)=0 AND C(15)=0 THEN LET F(54)=1
1440 IF B=8 AND F(30)=1 THEN LET C(2)=0
1450 IF B=2 THEN LET F(30)=0
1460 RETURN
1470 LET R$="VEDI ESATTAMENTE CIO' CHE TI SARESTI ASPETTATO!"
1480 IF B>0 THEN LET R$="NIENTE DI SPECIALE"
1490 IF B=46 OR B=88 THEN GOSUB 2550
1500 IF H=8076 THEN LET R$="E' VUOTO"
1510 IF H=8080 THEN LET R$="AHA!":LET F(1)=0
1520 IF H=7029 THEN LET R$="OK":LET F(2)=0
```

Devi copiare gli spazi tra virgolette, dovunque compaiano, per esempio alla fine della linea 1400.



Se hai un C64, tralascia gli spazi nella linea 1600, e usa la forma abbreviata di GOSUB (ved. pag. 28).

```
1530 IF B=20 THEN LET R$="J GJBNNJGFSJ TPOP JO UBTDB":GOSUB 4260:LET C(26)=0
1540 IF H=1648 THEN LET R$="CI SONO ALCUNE LETTERE: '"+G$(2)+"'"
1550 IF H=7432 THEN LET R$="TPOP BMCFSJ EJ NFMF":GOSUB 4260:LET F(5)=0
1560 IF H=2134 OR H=2187 THEN LET R$="OK":LET F(16)=0
1570 IF B=35 THEN LET R$="E' SOSPETTO!":LET F(17)=0
1580 IF H=3438 THEN LET R$="OK":LET F(22)=0
1590 IF H=242 THEN LET R$="UN'ISCRIZIONE SBIADITA"

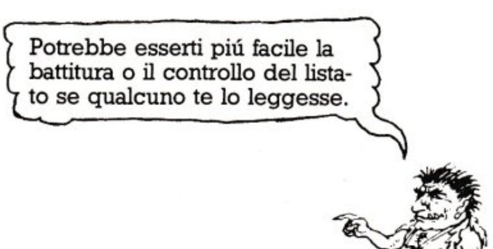
*1600 IF(H=1443ORH=1485)ANDF(33)=0THENLET R$="RVBMDPTB SJMVDF JO MPOUBOBO[B":GOSUB4260
1610 IF (H=1443 OR H=1485) AND F(33)=1 THEN LET R$="QUI C'E' QUALCOSA...":LET F(12)=0
1620 IF H=2479 OR H=2444 THEN LET R$="C'E' UNA MANIGLIA"
1630 IF B=9 THEN LET R$="TVMM'FUJDIFUUB TUB TDSJUUP 'WFMFOP'":GOSUB4260
```

Usa un righello per tenere il segno nel listato. Mettilo sotto la linea che stai copiando, e spostalo in giú, di linea in linea, man mano che procedi.



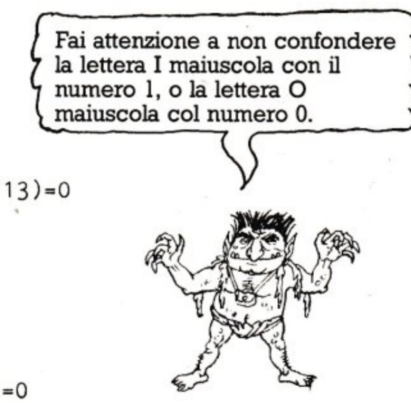
```
1640 IF H=4055 THEN GOSUB 3290
1650 IF H=2969 AND F(48)=1 THEN LET R$="MOLTO BRUTTO!"
1660 IF H=7158 OR H=7186 THEN LET R$="CI SONO MATTONI ALLENTATI"
1670 IF R=49 THEN LET R$="MOLTO INTERESSANTE!"
1680 IF B=52 OR B=82 OR B=81 THEN LET R$="INTERESSANTE!"
1690 IF H=6978 THEN LET R$="C'E' UNA PORTA DI LEGNO"
1700 IF H=6970 THEN LET R$="HAI SCOPERTO QUALCOSA":LET F(4)=0
1710 IF H=2066 THEN LET R$="UN GRANDE ARMADIO NELL'ANGOLO"
1720 IF H=6865 OR H=6853 THEN LET R$="CI SONO NOVE PIETRE"
1730 IF H=248 THEN LET R$="VOB QBSPMB TCJBEJUB: 'Q M EJ'":GOSUB 4260
1740 RETURN
1750 IF R=64 THEN LET R$="EGLI LO RESTITUISCE!"
1760 IF H=6425 THEN GOSUB 3210
1770 IF R=75 OR R=76 THEN LET R$="NON LO VUOLE"
1780 IF B=62 AND F(44)=0 THEN LET R$="NON CE N'HAI PIU'!"
1790 IF(H=7562 OR H=7662)AND F(44)>0 AND C(1)=0 THEN LET R$="EGLI LO PRENDE":LETF(64)=1
1800 IF F(64)=1 THEN LET F(44)=F(44)-1:IF F(44)=0 THEN LET C(1)=81
1810 IF B=1 THEN LET R$="LI PRENDE TUTTI!":LET C(1)=81:LET F(64)=1:LET F(44)=0
1820 IF H=2228 AND C(5)=81 THEN LET R$=XB$+"NORD":LET C(28)=81:LET R=12
1830 IF (H=2228 AND C(5)=0) OR H=225 THEN LET R$=XB$+"NORD":LETR=12
1840 IF (H=1228 AND C(5)=0) OR H=125 THEN LET R$=XB$+"SUD":LET R=22
1850 IF R=7 OR R=33 THEN LET R$="LO MANGIA!":LET C(B)=81
1860 IF H=711 THEN LET F(46)=1:LET R$="E' DISTRATTO"
```

```
1870 IF H=385 OR H=3824 THENLET R$="SE NE VANNO IN GRAN FRETTA":LET C(B)=81:LETF(65)=1
1880 RETURN
1890 LET R$="TU LO HAI DETTO"
1900 IF B=84 THEN LET R$="DEVI DIRLE UNA ALLA VOLTA!":RETURN
1910 IF R<>47 OR B<71 OR B>75 OR C(27)<>0 THEN RETURN
1920 IF B=71 AND F(60)=0 THEN LET R$=X7$:LET F(60)=1:RETURN
1930 IF B=72 AND F(60)=1 AND F(61)=0 THEN LET R$=X8$:LET F(61)=1:RETURN
1940 IF B=(F(52)+73) AND F(60)=1 AND F(61)=1 THEN LET F(62)=1:RETURN
1950 LET R$="LA PAROLA MAGICA SBAGLIATA!":LET F(56)=1:RETURN
1960 IF B=5 OR B=10 THEN GOSUB 1290
1970 RETURN
1980 IF B=3 THEN LET F(29)=1:LET R$="TFJ JOWJTJCJMF":LET F(55)=0:GOSUB 4260
1990 IF B=20 THEN LET F(51)=1:LET R$="TFJ DBNVGGBUP":LET F(55)=0:GOSUB 4260
2000 RETURN
2010 IF B=2 OR B=14 THEN LET R$="NON C'E' NULLA A CUI LEGARLO!"
2020 IF H=7214 THEN LET R$="E' LEGATO":LET C(14)=72:LET F(53)=1
2030 IF H=722 THEN LET R$="OK":LET F(40)=1:LET C(2)=72
2040 RETURN
2050 IF H=1547 AND F(38)=1 THEN LET R$="VA BENE":LET R=16
2060 IF B=14 OR B=2 THEN LET R$;"NON E' ATTACCATO A NULLA!"
2070 IF H=5414 AND C(14)=54 THEN LET R$="SEI IN CIMA"
2080 IF H=7214 AND F(53)=1 THEN LET R$="STO SCENDENDO":LET R=71
2090 IF H=722 AND F(40)=1 THEN LET R=71:LET R$="E' ROTTO":LET C(2)=81:LET F(40
2100 IF H=7114 AND F(53)=1 T LET C(14)=71:LET F(53)=0:LET R$="CADE: PATAPUNF!"
2110 RETURN
2120 IF H=522 THEN LET R$="OK":LET F(30)=1
2130 IF B=1 OR B=62 OR B=5 OR B=28 OR B=11 OR B=24 THEN GOSUB 1750
2140 IF H=416 THEN LET R$="TFJ SJNBTUP B HBMMB":LET F(31)=1:GOSUB 4260:RETURN
2150 IF H=4116 THEN LET R$="NON E' ABBASTANZA GRANDE!":RETURN
2160 IF B=18 OR B=7 THEN GOSUB 2470
2170 IF B=13 THEN GOSUB 2730
2180 IF B=19 THEN GOSUB 3070
2190 IF B=10 THEN GOSUB 2870
2200 IF B=16 OR B=6 THEN GOSUB 2380
2210 RETURN
```




```
2220 IF B=76 OR B=38 THEN GOSUB 1470
2230 IF H=2030 THEN LET F(9)=0:LET R$="OK"
2240 IF H=6030 THEN LET R$="OK":LET F(3)=0
2250 IF H=2444 OR H=1870 THEN LET R$;"NON SEI ABBASTANZA FORTE"
2260 IF H=3756 THEN LET R$="UN PASSAGGIO!":LET E$(37)="EW"
2270 IF H=5960 THEN GOSUB 3260
2280 IF H=6970 THEN LET R$="FUORIESCE DAI CARDINI"
2290 IF H=4870 THEN LET R$="E' CHIUSA A CHIAVE"
2300 RETURN
2310 IF B>G THEN LET R$="NON BRUCIA"
2320 IF H=3826 THEN LET R$="NON FA ABBASTANZA LUCE"
2340 IF (B=23 OR H=6970) AND C(26)<>0 THEN LET R$="OJFOUF GJBNNJGFSJ":GOSUB 4260
2350 IF B=23 AND C(26)=0 THEN LET R$="UN RISPLENDENTE "+V$:LET F(50)=1
2360 IF H=6970 AND C(26)=0 THEN LET F(43)=1:LET R$="SI E' TRASFORMATATA IN CENERE"
2370 RETURN
```

```
2380 IF (B=16 OR B=6) AND (R=41 OR R=51) THEN LET R$="TI SEI CAPOVOLTO!":LET F(56)=1
2390 IF H=6516 AND C(16)=0 THEN LET R$="ADESSO E' PIENA!":LET F(34)=1
2400 IF H=656 THEN LET R$="PERDE!"
2410 RETURN
2420 IF B<>22 OR R<>15 THEN LET R$="NON CRESCE!":RETURN
2430 LET R$="OK":LET F(37)=1
2440 RETURN
2450 IF B=22 AND F(37)=1 AND F(34)=1 THEN LET R$=X2$:LET F(38)=1:GOSUB 4260
2460 RETURN
2470 IF B=7 OR B=19 THEN LET R$="BA-DAN!"
2480 IF H=5818 THEN LET R$="HAI PULITO LE RAGNATELE":LET F(66)=1
2490 IF H=187 THEN LET R$="LA PORTA SI E' ROTTA!":LET E$(18)="NS":LET E$(28)="NS"
2500 IF H=717 THEN LET R$="SEI RIUSCITO A PASSARE":LET E$(71)="N"
2510 RETURN
2520 IF B=16 THEN LET B=22:GOSUB 2450
2530 IF H=499 THEN LET R$="DOVE?"
2540 RETURN
```




```
2550 IF H=4337 THEN LET VB=2:GOSUB 800:RETURN
2560 IF R=36 THEN LET R$="HAI SCOPERTO QUALCOSA":LET F(13)=0
2570 RETURN
2580 IF R=76 THEN LET VB=4:GOSUB 800:RETURN
2590 IF R=75 THEN LET VB=2:GOSUB 800
2600 RETURN
```

```
2610 IF (B=3 AND F(29)=1) THEN LET R$="PRESO":LET F(29)=0
2620 IF (B=20 AND F(51)=1) THEN LET R$="OK":LET F(51)=0
2630 IF B=36 OR B=50 THEN GOSUB 2950
2640 RETURN
2650 IF H=3859 OR H=3339 OR H=1241 OR H=2241 OR H=751 THEN LET R$="CON CHE COSA?"
2660 RETURN
2670 IF H=2340 THEN LET R$="VA ATTORNO"
2680 IFH=2445THENLET R$="J DBODFMMJ TPOP BQFSUJ,MF QJTDJOF WVPUF":LET F(33)=1:GOSUB4260
2690 RETURN
2700 IF R=14 OR R=51 THEN LET R$="SEI ANNEGATO":LET F(56)=1
2710 RETURN
2720 LET R$="COME?":RETURN
2730 IF B=0 OR B>G THEN RETURN
2740 LET C(B)=R:LET R$="FATTO"
2750 IF H=418 OR H=518 THEN LET R$="SEI ANNEGATO!":LET F(56)=1
2760 IF B=8 AND F(30)=1 THEN LET C(2)=R
2770 IF B=16 AND F(34)=1 THEN LET R$="HAI PERSO L'ACQUA!":LET F(34)=0
2780 IF B=2 AND F(30)=1 THEN LET F(30)=0
2790 RETURN
```



```
2800 IF B=62 AND F(44)=0 THEN LET R$="NON NE HAI"
2810 IF H=5762 AND C(1)=0 AND F(44)>0 THEN GOSUB 3230
2820 RETURN
2830 IF B=0 OR B>G THEN RETURN
2840 LET R$="NON E' ANDATO LONTANO!":LET C(B)=R
2850 IF H=3317 THEN LET R$="IBJ QSFTP JM WFSSP":LET F(32)=1:GOSUB 4260
2860 RETURN
2870 IF B=10 THEN LET R$="DIF CFMMB DBO[POF":GOSUB 4260
2880 IF H=5233 THEN LET R$="CON CHE?"
```

```
 2890 IF B=83 THEN LET R$="COME, CON UNO MUSICALE?"
 2900 IF H=5610 THEN LET F(35)=1:LET R$=X1$+" E' APERTO!":LET E$(56)="NS"
 2910 RETURN
 2920 IF B=0 OR B>G THEN RETURN
 2930 IF B=5 OR B=24 THEN LET R$="GNAM GNAM!":LET C(B)=81
 2940 RETURN
 2950 IF R=4 AND B=50 THEN LET F(45)=1:LET R$="HAI SCOPERTO UN RIPIDO PASSAGGIO"
 2960 IF R=3 AND B=50 THEN LET R$="NON PUOI SMUOVERE I CALCINACCI DA QUI"
 2970 IF H=7136 THEN LET R$="VI SONO INCUNEATI!"
 2980 RETURN
 2990 IF (B=67 OR B=68) AND C(9)=0 AND R(49) THEN LET R$="OK":LET F(47)=1
 3000 RETURN
 3010 IF R<>27 OR B<>63 THEN RETURN
```




```
*3020 PRINT:PRINT "QUANTE VOLTE?":INPUT MR:IF MR=0 THEN PRINT "UN NUMERO":GOTO 3020
 3030 IF MR=F(42) THEN LET R$="UNA PORTA DI ROCCIA SI APRE":LET E$(27)="EO":RETURN
 3040 LET R$="IBJ NBMUSBUUBUP MB DBNQBOB":LET F(56)=1:GOSUB 4260:RETURN
 3050 IF H=5861 THEN LET H=5818:GOSUB 2470
 3060 RETURN
 3070 IF (H=4864 OR H=4819) AND C(19)=0 THEN LET R$=X6$:LET F(63)=1:GOSUB 4260
 3080 IF B=27 THEN GOSUB 1290
 3090 RETURN
 3100 IF H=7549 OR H=7649 THEN LET R$="CON CHE COSA ?"
 3110 IF B=1 OR B=62 THEN GOSUB 1750
 3120 RETURN
 3130 IF H=4870 AND C(21)=0 THEN LET R$="LA CHIAVE GIRA!":LET F(70)=1
 3140 RETURN
 3150 IF H=1870 THEN LET R$="COME?"
 3160 RETURN
 3170 IF R=48 THEN LET R$="COME?"
 3180 RETURN
 3190 LET R$="HAI SETE?"
 3200 RETURN
 3210 LET R$="LO PRENDE E DICE: 'CI VOGLIONO"+STR$ (F(42))+"RINTOCCHI":LET C(25)=81
 3220 RETURN
 3230 LET F(44)=F(44)-1:LET R$="APPARE UN NUMERO: "+STR$ (F(41))
 3240 IF F(44)=0 THEN LET C(1)=81
 3250 RETURN
 3260 PRINT:LET R$="RVBM'F' JM DPEJDF":GOSUB 4260:PRINT R$:INPUT CN
 3270 LET R$="SBAGLIATO!":IF CN=F(41) THEN LET R$="SI APRE":LET F(21)=0
 3280 RETURN
 3290 LET T=R:LET R=F(F(52)+57):GOSUB 3310:LET R=T
*3300 LET R$=S4$+RIGHT$ (D$,LEN (D$)-2):RETURN
*3310 RESTORE:FOR I=1 TO R:READ D$:NEXT I
 3320 RETURN
*3330 RESTORE:FOR I=1 TO 80:READ D$:NEXT I
 3340 RETURN
*3350 REM
*3360 PRINT "PREMI RETURN PER CONTINUARE"
 3370 INPUT Z$:RETURN
*3380 DIM C(G),E$(80),F(70),G$(2)
 3390 GOSUB 3330
```

```
3400 FOR I=1 TO NO:READ T$:NEXT I
3410 REM
3420 LET B$="N???E???S???O???A???B???INVEPRENPRENESAMLEGGDAREDIRECOGLINDOLEGA"
3430 LET B$=B$+"SCALISSAUSARAPRIACCERIEMPIANANNASALTSVUOENTRATTRRIMUNUTRGIRA"
3440 LET B$=B$+"NUOTIMPELASCGETTINSESUONGETTMANGMUOVDENTRINGTAGLTRATBRUC"
3445 LET B$=B$+"AVVEMOSTUNLOCON?BERECONTPAGAFAREROMPRUBARACCRIFL"
*3450 LET X6$="IBJ SJGMFTTP MP THVBSEP EFM NBHP! F' NPSUP!"
3460 LET X1$="LO SPIRITO DEL GUARDIANO GOBLIN"
3470 LET X2$="JO QPDIJ TFDPOEJ DSFTDF VO HSPTTP GVTUP SBNQJDBOUF"
3480 LET X3$="SI AVVICINA UNA PATTUGLIA DI GRARG"
3490 LET X4$="LE PAROLE MAGICHE SI TROVANO AGLI INCROCI, NELLE FONTANE E NE"
3500 LET X5$="UN MUCCHIO DI CALCINACCI TI SBARRA LA STRADA"
3510 LET X7$="LA MONTAGNA BRONTOLA!"
3520 LET X8$="LE TORRI CADONO!"
3530 LET X9$="IL MAGO TI ABBAGLIA COL SUO SGUARDO"
*3540 LET XB$="TI GUIDA"
3550 GOSUB 4400:PRINT "COSA VUOI FARE:"
3560 PRINT:PRINT "   1. INIZIARE UNA NUOVA PARTITA"
3570 PRINT "O  2. CONTINUARE UNA PARTITA REGISTRATA"
3580 PRINT:PRINT:PRINT "INTRODUCI 1 OPPURE 2"
3590 INPUT C:IF C<>1 AND C<>2 THEN GOTO 3580
3600 IF C=1 THEN GOSUB 4450
*3610 IF C=2 THEN GOSUB 4600
3620 RETURN
```






```
*3630 DATA IN UNA TOMBA SEMISCAVATA,NEL CIMITERO DEI GOBLIN
*3640 DATA IN UNA TOMBA VUOTA,VICINO AD ALCUNE STALATTITI E STALAGMITI
3650 DATA IN UN LABIRINTO DI TUNNEL,IN UNA CAVERNA A VOLTA
3660 DATA VICINO AD ALTI CANCELLI DI CRISTALLO,NEL SALONE D'INGRESSO AL PALAZZO
3670 DATA DAVANTI A UN POSTO DI SENTINELLA GRARG,NELLA STANZA DELLE GUARDIE
3680 DATA DAVANTI A UN INGRESSO NELLE PALUDI,VICINO A CANCELLI ARRUGGINITI
3690 DATA NEL COTTAGE DEL GUARDIACACCIA,DAVANTI A UNA PISCINA AVVOLTA NELLA NEBBIA
3700 DATA IN UN GIARDINO CIRCONDATO DA ALTE MURA,IN UNA CAVERNA CON ISCRIZIONI
3710 DATA DAVANTI AD UNA FONTANA ORNATA,IN UN CORRIDOIO SCURO
3720 DATA NELLA GALLERIA LUNGA,NELLE CUCINE DEL PALAZZO
3730 DATA IN UNA ANTICA FORNACE,SOPRA AD UN SENTIERO COPERTO DALLE ERBACCE
3740 DATA DAVANTI A UN MULINO AD ACQUA IN DISUSO,DAVANTI A DELLE CHIUSE D'ACQUA
3750 DATA IN UN PERTUGIO TRA GROSSI MASSI,SU DI UN SENTIERO PERICOLOSO
3760 DATA DAVANTI A UNA CAMPANA D'ARGENTO NELLA ROCCIA,NEI SOTTERRANEI DEL PALAZZO
3770 DATA IN UNA SALA PER BANCHETTI,SOPRA I CAMMINAMENTI MERLATI DEL PALAZZO
3780 DATA SU UNA SPIAGGIA DELL'ISOLA,DAVANTI AD UN DUE-ALBERI ARENATO
3790 DATA IN UNA LANDA STERILE,DAVANTI A ALCUNI SACCHI AL PIANO SUPERIORE
3800 DATA SOPRA UN PICCOLO LAGHETTO GELATO,VICINO A UNA BAITA DI MONTAGNA
3810 DATA VICINO A UNA FILA DI BARILI,IN UNA CANTINA
3820 DATA NEL SALONE DEGLI ARAZZI,IN UNA LIBRERIA POLVEROSA
3830 DATA IN ACQUE AGITATE,IN UN CAMPO ARATO
3840 DATA ALL'ESTERNO DI UN MULINO A VENTO,AL PIANO INFERIORE DEL MULINO
3850 DATA SU DI UN SENTIERO GHIACCIATO,SU UN DECLIVIO COPERTO DI CIOTTOLI
3860 DATA NELLA CAMERA D'ARGENTO,NELLA TANA DEL MAGO
3870 DATA IN UN SALONE COL PAVIMENTO A MOSAICO,NELLA STANZA DEL TRONO D'ARGENTO
3880 DATA AL CENTRO DEL LAGO,SUL BORDO DI UN LAGO GHIACCIATO
3890 DATA SU UN SENTIERO BUTTERATO,SU DI UN ALTO PINNACOLO
```

```
3900 DATA SOPRA A UN GHIACCIAIO,VICINO AD UNA GRANDE QUERCIA ABBATTUTA
3910 DATA IN UNA TORRETTA CON UNA SLOT-MACHINE
3915 DATA IN UNA STANZA COPERTA DI RAGNATELE
3920 DATA DAVANTI A UNA CASSAFORTE NELLA CAMERA DI OGBAN
3925 DATA DAVANTI A UN ARMADIO POSTO IN UN ANGOLO
3930 DATA IN UNO STRETTO PASSAGGIO,IN UNA PICCOLA CAVA
```



```
3940 DATA IN UNA CAPANNA DI BOSCAIOLI,SUL FIANCO DI UNA VALLE PIENA DI BOSCHI
3950 DATA PRESSO UN TORRENTE IN FONDO ALLA VALLE,IN UN PROFONDO BOSCO BUIO
3960 DATA IN UN CAVO OMBROSO,DI FRONTE AD UN ANTICO CERCHIO DI PIETRE
3970 DATA IN UNA PICCOLA STALLA,IN UNA STANZA DA LETTO NELL'ATTICO
3980 DATA SUL FONDO DI UN POZZO UMIDO,VICONO ALL'IMBOCCO DI UN PROFONDO POZZO
3990 DATA DAVANTI A UN FALO' SPENTO,IN UN PICCOLO FRUTTETO
4000 DATA ALL'ESTREMITA' DI UN PONTE,ALL'ESTREMITA' DI UN PONTE
4010 DATA AD UN INCROCIO,SU UNA STRADA TORTUOSA
4020 DATA IN UN VILLAGGIO DI CASE RUSTICHE,IN UN COTTAGE BIANCO
4030 DATA ALCUNE MONETE,UN LENZUOLO,DEGLI STIVALI,UN FERRO DI CAVALLO
4035 DATA ALCUNE MELE,UN SECCHIO,UN'ASCIA,UNA BARCA,UNA FIALA
4040 DATA ALCUNE CANNE,UN OSSO,UNO SCUDO,ALCUNE ASSI,UNA CORDA
4045 DATA UN ANELLO,UN ORCIO,UNA RETE,UNA SPADA
4050 DATA UN PIATTO D'ARGENTO,UN'UNIFORME,UNA CHIAVE,ALCUNI SEMI,UNA LAMPADA
4055 DATA UN PO' DI PANE,UNO SPILLONE,ALCUNI FIAMMIFERI
4060 DATA LA PIETRA DEL DESTINO,UNA MELA,LETTO,ARMADIO,PONTE,ALBERI,VELA,FORNACE
4070 DATA DUE-ALBERI,MATTONI,MULINO A VENTO,SACCHI,VERRO DI OGBAN,POZZO
4080 DATA PONY,PIETRE TOMBALI,STAGNO,CANCELLI,MANIGLIA,CAPANNA,VINO
4085 DATA ISCRIZIONI,TROLL,BRONTOLIO
4090 DATA CANE,FONTANA,CERCHIO,MOSAICI,LIBRI,BARILI,POZZO,MURA,RATTI,CASSAFORTE
4100 DATA RAGNATELE,MONETA,CAMPANA,PIATTO D'ARGENTO,PIETRE,CUCINE,COPPA,VINO
4110 DATA GRARG,PORTA,SVEGLIARE,GUIDARE,PROTEGGERE,GUIDARE,AIUTO,COFANO,ACQUA
4120 DATA STALLE,CHIUSE,PENTOLA,STATUA,PINNACOLO,MUSICA,PAROLE MAGICHE
4130 DATA PISCINA AVVOLTA NELLA NEBBIA,FONDO DEL POZZO,ANTICA FORNACE
4135 DATA CAPANNA DI MONTAGNA
*4140 REM
4150 DATA E,ESO,OE,EO,EO,ESO,ESO,ES,EO,SO
4160 DATA S,N,ES,SO,S,NO,N,N,ES,NSO
4170 DATA NS,E,NSO,N,NES,EO,O,S,NS,N
4180 DATA NES,O,NS,B,NES,SO,E,NO,NS,S
4190 DATA NS,E,NSEO,OA,AB,NS,E,SO,NSE,NO
4200 DATA NE,EO,NSO,E,ON,S,E,NEO,NO,S
4210 DATA ES,SO,NES,EO,SO,NE,EO,ESO,SO,NB
*4220 DATA " ",E,NEO,EO,NEO,EO,EO,NEO,NEO,OA
*4230 DATA 80,70,60,69,74,72,63,52,20,11,1,14,36,54,61,21,32,10,50
*4240 DATA 29,59,34,13,80,30,81,47,74
4250 DATA 1,2,3,4,5,9,12,13,16,17,20,21,22
4260 LET Z$="":FOR I=1 TO LEN (R$)
*4270 LET C$=MID$ (R$,I,1):IF C$<"A" THEN LET Z$=Z$+C$:GOTO 4300
*4280 LET C=ASC (C$)-1:IF C=64 THEN LET C=90
4290 LET Z$=Z$+CHR$ (C)
4300 NEXT I:LET R$=Z$:RETURN
4310 LET J$="SSSSSSSS":LET NG=0
4320 LET MP=D/2:GOSUB 4400
4330 PRINT "SEI PERSO NEL ":PRINT "     TUNNEL"
4340 PRINT "CHE DIREZIONE? (N,S,O,E)"
4350 IF NG>15 THEN PRINT "OPPURE R PER RINUNCIARE!"
*4360 PRINT:INPUT W$:LET J$=RIGHT$ (J$+RIGHT$ (W$,1),8)
4370 IF W$="R" THEN LET F(56)=1:RETURN
4380 IF J$<>G$(MP) THEN LET NG=NG+1:GOTO 4320
4390 RETURN
```




```
*4400 CLS:PRINT
 4410 PRINT TAB(EL/2-8);"IL MISTERO DELLA"
 4420 PRINT TAB(EL/2-9);"MONTAGNA D'ARGENTO"
*4430 PRINT "========================================"
*4440 PRINT:PRINT:RETURN
 4450 FOR I=1 TO 80:READ E$(I):NEXT I
 4460 FOR I=1 TO G:READ C(I):NEXT I
 4470 FOR I=1 TO 13:READ A:LET F(A)=1:NEXT I
 4480 LET F(41)=INT (RND (1)*900)+100:LET F(42)=INT (RND (1)*3)+2
 4490 LET F(44)=4:LET F(57)=68:LET F(58)=54:LET F(59)=15:LET F(52)=INT (RND (1)*3)
 4500 LET R=77:LET R$="BUONA FORTUNA NELLA RICERCA!"
 4510 LET G$(1)="":FOR I=1 TO 8
*4520 LET F$=MID$ (B$,1+INT (RND (1)*4)*3,1)
*4530 LET G$(1)=G$(1)+F$
 4540 IF F$="N" THEN LET L$="S"
 4550 IF F$="S" THEN LET L$="N"
 4560 IF F$="E" THEN LET L$="O"
 4570 IF F$="O" THEN LET L$="E"
*4580 LET G$(2)=L$+G$(2)
 4590 NEXT I:RETURN
*4600 GOSUB 4640:GOSUB 4670
 4610 LET R=F(69):LET R$="OK. CONTINUA"
 4620 RETURN
```




```
 4630 LET F(69)=R:GOSUB 4640:GOSUB 4760:PRINT "CIAO...":STOP
*4640 PRINT:PRINT "NOME DEL FILE ":INPUT FL$
 4650 RETURN
```

```
 4660 REM LETTURA DEL FILE DI DATI
*4670 REM
*4680 PRINT "OK. STO CERCANDO ";FL$
*4690 X=OPENIN(FL$):PRINT "OK. CARICO"
*4700 FOR I=1 TO 80:INPUT#X,E$(I):NEXT I
*4710 FOR I=1 TO G:INPUT#X,C(I):NEXT I
*4720 FOR I=1 TO 70:INPUT#X,F(I):NEXT I
* 4730 INPUT# 1,G$(1):INPUT#X,G$(2)
* 4740 CLOSE#X:RETURN
  4750 REM REGISTRAZIONE DEL FILE DI DATI
* 4760 REM
* 4770 X=OPENOUT(FL$):PRINT "OK. STO REGISTRANDO"
* 4780 FOR I=1 TO 80:PRINT#X,E$(I):NEXT I
* 4790 FOR I=1 TO G:PRINT#X,C(I):NEXT I
* 4800 FOR I=1 TO 70:PRINT#X,F(I):NEXT I
* 4810 PRINT# 1,G$(1):PRINT#X,G$(2)
*  4820 CLOSE#X:RETURN
   4830 LET LS=1:LET LP=1
   4840 FOR I=1 TO LEN (J$)
*  4850 IF MID$ (J$,I,1)=" " AND LL>EL THEN PRINT MID$ (J$,LP,LS-LP):LET LL=I-LS:LET LP=LS+1
*  4860 IF MID$ (J$,I,1)=" " THEN LET LS=I
   4870 LET LL=LL+1:NEXT I
*  4880 PRINT MID$ (J$,LP,LEN (J$)-LP);
   4890 RETURN
```

Modifiche del programma per i diversi computer

Sulle prossime tre pagine sono listate tutte le modifiche che vanno apportate al programma principale per adattarlo ai seguenti computer: Commodore 64, VIC 20 (+16K RAM), Apple II, TRS-80 Colour Computer (32K), BB(32K), Electron e Spectrum 48K. Cerca la sezione che si riferisce al tuo computer e segui le istruzioni.

Commodore 64

Tralascia tutte le parole LET. Modifica, aggiungi o tralascia le seguenti linee:

510 Tralascia tutti gli spazi tra le parole e i numeri, TRANNE quelli all'interno di virgolette.
580, 600, 620 Tralascia gli spazi tra le parole e i numeri.
900 Tralascia tutti gli spazi. Alla fine della linea usa la forma abbreviata di RETURN: digita RET, premendo il tasto SHIFT quando batti la lettera T.
910, 1010, 1040, 1070, 1200, 1240 Tralascia tutti gli spazi.
1600 Tralascia tutti gli spazi, tranne quelli tra virgolette. Usa la forma abbreviata di GOSUB: digita GOS, premendo il tasto SHIFT quando batti la lettera S.

```
3020 Tralascia tutti gli spazi.
4400 PRINT CHR$ (147): PRINT
4690 OPEN 1,1,0,FL$: PRINT "OK. CARICO"
4700 FOR I=1 TO 80:INPUT #1,E$(I):NEXT I
4710 FOR I=1 TO G:INPUT#1,C(I): NEXT I
4720 FOR I=1 TO 70:INPUT#1,F(I): NEXT I
4730 INPUT 1, G$(1):INPUT#1,G$(2)
4740 CLOSE 1: RETURN
4770 OPEN 1,1,1,FL$: PRINT "OK. STO
     REGISTRANDO"
4780 FOR I=1 TO 80: PRINT#,E$(I): NEXT I
4790 FOR I=1 TO G: PRINT#1,C(I): NEXT I
4800 FOR I=1 TO 70: PRINT#1,F(I): NEXT I
4810 PRINT 1,G$(1): PRINT#1,G$(2)
4820 CLOSE 1: RETURN
```

VIC 20

Tralascia tutte le parole LET.

```
 10 LET EL=21:LET NO=88:LET NV=57:LET
    G=28
250 Tra le virgolette vanno messi 22 segni =.
690 GOSUB 4400:J$=R$+" ":GOSUB 4830:PRINT
700 PRINT "HAI FALLITO":PRINT
    "NELL'IMPRESA"
710 PRINT:PRINT "MA TI VIENE ACCORDATA":
    PRINT "UN'ALTRA POSSIBILITÀ"
760 PRINT "LA TUA IMPRESA HA AVU-"
770 PRINT "TO SUCCESSO E HAI POR-"
780 PRINT "TATO LA PACE NEL PAESE"
```

900, 1600 Tralascia tutti gli spazi tra le parole e i numeri tranne quelli tra virgolette.
4430 Tra le virgolette vanno scritti 22 segni =.
4400-4820 Le conversioni di queste linee sono uguali a quelle per il Commodore 64 (vedi sopra).

TRS-80 Colour Computer (32K)

Puoi tralasciare le parole LET se vuoi.

```
   7 CLEAR 700
  10 LET EL=31:LET NO=88:LET NV=57:LET
     G=28
 250 Tra le virgolette vanno scritti 32 segni =.
 260 PRINT "COSA VUOI FARE ORA"
4430 Tra le virgolette vanno messi 32 segni =.
4440 RETURN
4480, 4490, 4520 Sostituisci RND(1) con RND(0).
4670 INPUT "PREMI IL TASTO 'PLAY' DEL
     REGISTRATORE E POI PREMI ENTER";J$
4690 OPEN "I",#—1,FL$:PRINT "OK.
     CARICO"
4700 FOR I=1 TO 80:INPUT#—1,E$(I):NEXT I
4710 FOR I=1 TO G:INPUT#—1,C(I):NEXT I
4720 FOR I=1 TO 70:INPUT#—1,F(I):NEXT I
4730 INPUT —1,G$(1):INPUT#—1,G$(2)
4740 CLOSE —1:RETURN
4760 INPUT "PREMI I TASTI 'RECORD' E
     'PLAY' E POI IL TASTO ENTER";J$
4770 OPEN "O", —1,.FL$:PRINT "OK. STO
     REGISTRANDO"
4780 FOR I=1 TO 80:PRINT#—1, E$(I):NEXT I
4790 FOR I=1 TO G:PRINT#—1,C(I):NEXT I
4800 FOR I=1 TO 70:PRINT#—1,F(I):NEXT I
4810 PRINT —1,G$(1):PRINT#—1,G$(2)
4820 CLOSE —1:RETURN
```

Apple II

Se stai usando un registratore a cassette col tuo Apple, non puoi registrare su nastro una partita iniziata e interrotta. (Puoi registrare su nastro tutto il listato del gioco, ma devi cominciare una partita nuova ogni volta che lo carichi). Modifica o tralascia le seguenti linee:

```
3610 IF C=2 THEN GOSUB 4450
4400 HOME:PRINT
4600-4820 Tralascia queste linee.
```

Se hai un disk-drive, puoi registrare una partita lasciata a metà. Devi fare le seguenti modifiche:

```
4400 HOME:PRINT
4690 D$="(Premi i tasti "control" e D)":PRINT
     D$;"OPEN"+FL$:PRINT D$;"READ"+FL$
4700 FOR I=1 TO 80:INPUT E$(I):NEXT I
4710 FOR I=1 TO G:INPUT C(I):NEXT I
4720 FOR I=1 TO 70:INPUT F(I):NEXT I
4730 INPUT G$(1):INPUT G$(2)
4740 PRINT D$;"CLOSE"+FL$:RETURN
4770 D$="(Premi i tasti "control" e D)":PRINT
     D$;"OPEN"+FLS$:PRINT D$;"WRITE"
     +FL$
4780 FOR I=1 TO 80:PRINT E$(I):NEXT I
4790 FOR I=1 TO G:PRINT C(I):NEXT I
4800 FOR I=1 TO 70:PRINT F(I):NEXT I
4810 PRINT G$(1):PRINT G$(2)
4820 PRINT D$;"CLOSE"+FL$:RETURN
```

Electron

Tralascia tutte le parole LET.

BBC

Puoi saltare le parole LET, se vuoi.

Spectrum

Lascia premuto il tasto CAPS LOCK mentre batti il programma e mentre giochi. Dovunque trovi sigle del tipo X1$, X2$, ... ecc., fino a X9$, o XB$ nel programma, sostituiscile con le parole tra virgolette nelle linee dalla 3450 alla 3540 del listato principale. Per esempio, la linea 530 diventerà:

```
530 IF R=48 AND F(63)=0 THEN LET R$="IL MAGO TI ABBAGLIA COL SUO SGUARDO": GOTO 30
```

Modifica, aggiungi o tralascia le seguenti linee:

```
  10 LET EL=32:LET NO=88:LET NV=57:LET G=28
  60 LET P$=X$(VAL(D$(1)))
  61 IF P$(1)=" "THEN LET P$=" ";GOTO 69
  63 IF P$(LEN(P$))=" "THEN LET P$=P$( TO LEN(P$)—1):GOTO 63
  65 LET P$=P$+" "+Y$(VAL(D$(2)))
  68 IF P$(LEN(P$))=" "THEN LET P$=P$( TO LEN(P$)—1):GOTO 68
  69 LET P$=P$+" "
  70 LET J$=R$+","+"TI TROVI"+P$+D$(3 TO )+" ":GOSUB 4830
 110 Tralascia questa linea.
 120 IF F(I)=0 AND C(I)=R THEN GOSUB 4900
 180 IF R=18 AND E$(18)="N   " THEN LET J$=J$+"UNA PORTA DI QUERCIA,"
 230 FOR I=1 TO LEN(E$(R)):IF E$(R,I)<>" " THEN PRINT E$(R,I);",";
 250 Qui vanno scritti 32 segni =.
 300 FOR I=1 TO LEN(I$)—1
 310 IF I$(I)=" "AND V$=" " THEN LET V$=I$( TO I—1)
 320 IF I$(I+1)<>" "AND V$<>" "THEN LET T$=I$(I+1 TO ):LET I=LEN(I$)
 360 LET U$=V$( TO 3)
 370 FOR I=1 TO NV:IF B$(I#3—2 TO I#3)=U$ THEN LET VB=I:LET I=NV
 550 GOSUB X(VB)
 560-640 Tralascia queste linee
1070 IF R=37 AND D=4 AND E$(37)="EW" THEN LET R=67:LET R$="IL PASSAGGIO
     ERA RIPIDO!":RETURN
1110 LET K$=E$(OM, I)
3300 LET R$="LE PAROLE MAGICHE SI TROVANO AGLI INCROCI, NELLE FONTANE E NE"
     +D$(3 TO ):RETURN
```

```
3310 LET X=INT((R—1)/2)+1
3312 RESTORE X#10+3620
3315 FOR I=O TO R—X#2+1
3317 READ D$:NEXT I
3330 RESTORE 4030
3350 LET D$=D$(2 TO ): RETURN
3360 PRINT "PREMI ENTER PER CONTINUARE"
3380 DIM C(G):DIM E$(80,4):DIM F(70): DIM X$(6,4):DIM Y$(6,7):DIM G$(2,8):DIM X(NV+1)
3450-3540 Tralascia queste linee
3545 GOSUB 5000
3630-4220 Le prole delle linee di DATA devono essere tra virgolette, p.es.:
3630 DATA "IN UNA TOMBA SEMISCAVATA","NEL CIMITERO DEI GOBLIN"
4220 Non mettere le virgolette tra virgolette.
4230-4250 Non devi mettere i numeri di queste linee di DATA tra virgolette.
4270 LET C$=R$(I):IF C$<"A" THEN LET Z$=Z$+C$:GOTO 4300
4280 LET C=CODE(C$)—1:IF C=64 THEN LET C=90
4360 PRINT:INPUT W$:LET J$=(J$+W$(1)) (2 TO )
4430 Qui vanno scritti 32 segni =.
4480, 4490 Sostituisci RND(1) con RND.
4520LET F$=B$(1+INT(RND#4)#3)
4530 LET G$(1)=G$(1)( TO I—1)+F$
4580 LET G$(2)=L$+G$(2) ( TO I—1)
4640 Sostituisci FL$ con F$
4680 PRINT "OK. STO CERCANDO ";F$
4690 Tralascia questa linea.
4700 LOAD F$+"(E$)" DATA E$()
4710 LOAD F$+"(C)" DATA C()
4720 LOAD F$+"(F)" DATA F()
4730 LOAD F$+"(G$)" DATA G$()
4740 RETURN
4770 Tralascia questa linea.
4780 SAVE F$+"(E$)" DATA E$()
4790 SAVE F$+"(C)" DATA C()
4800 SAVE F$+"(F)" DATA F()
4810 SAVE F$+"(G$)" DATA G$()
4820 RETURN
4850 IF J$(I)=" "AND LL>EL THEN PRINT J$(LP TO LS—1):LET LL=I—LS:LET LP=LS+1
4860 IF J$(I)=" "THEN LET LS=I
4880 PRINT J$(LP TO);
4900 LET P$=Y$(VAL(O$(1))):GOSUB 3350
4910 IF P$(LEN(P$))=" "THEN LET P$=P$( TO LEN(P$)—1):GOTO 4910
4920 LET J$=J$+" "+P$+" "+O$+","
4930 RETURN
5000 RESTORE 6000:FOR I=1 TO NV+1
5010 READ X(I):NEXT I
5020 RESTORE 4150:RETURN
6000 DATA 800,800,800,800,800,800,1220,1290,1290,1470,1470,1750,1890
6010 DATA 1960,1980,2010,2050,2870,2120,2220,2310,2380,2420,2450,2470,2520
6020 DATA 2550,2580,2610,2650,2670,2700,2720,2730,2830,2800,2870,2730,2920
6030 DATA 2950,2990,3010,3050,3070,2310,2990,3070,3130,2120,3190,1470,3100
6040 DATA 2870,3150,1290,1290,3170,3200
```

Come si registra una partita interrotta sullo Spectrum

Quando registri una partita lasciata a metà (vedi pag. 31), devi dare un nome di file alla partita. Poi apparirà sullo schermo il messaggio START TAPE, THEN PRESS ANY KEY (fai partire il registratore e poi premi un tasto). Il computer registra i dati in quattro blocchi. Dopo ogni blocco, visualizza di nuovo lo stesso messaggio, e dovrai premere ENTER per registrare il successivo blocco di dati.

Come si gioca

```
IL MISTERO DELLA
MONTAGNA D'ARGENTO

COSA VUOI FARE:
    1. INIZIARE UNA NUOVA PARTITA
O   2. CONTINUARE UNA PARTITA
       REGISTRATA

INTRODUCI 1 OPPURE 2
?
```

Quando introduci **RUN**, appare sullo schermo questo messaggio. Digita 1 e premi **RETURN** per iniziare il gioco. (Il tasto 2 serve per caricare una partita già iniziata e interrotta. In fondo alla pagina potrai saperne di piú su come si fa).

```
IL MISTERO DELLA
MONTAGNA D'ARGENTO

BUONA FORTUNA NELLA RICERCA! TI
TROVI AD UN INCROCIO, E PUOI ANDARE
A E, O,

COSA VUOI FARE ORA
?
```

Quando inizia la partita, il comptuer stampa questo messaggio, che ti informa su dove ti trovi e che puoi andare a est o a ovest. Ti puoi spostare nel gioco scrivendo **N, S, E, O, A** o **B** per andare verso nord, sud, est, ovest, alto e basso.

```
IL MISTERO DELLA
MONTAGNA D'ARGENTO

TI TROVI SUL FIANCO DI UNA VALLE
PIENA DI BOSCHI. PUOI VEDERE
UN'ASCIA E PUOI ANDARE A N, S

COSA VUOI FARE ORA
?PRENDERE ASCIA
```

Ogni volta che ti muovi, il computer ti descriverà dove ti trovi. Se vuoi portare con te qualcosa, scrivi PRENDERE e il nome dell'oggetto. Per sapere che cos'hai con te, scrivi INVENTARIO.

```
IL MISTERO DELLA
MONTAGNA D'ARGENTO

OK. TI TROVI VICINO AD UNA PALUDE E
PUOI ANDARE A N, E

COSA VUOI FARE ORA
?NUOTARE PALUDE
```

Puoi dare al computer istruzioni consistenti di due parole, come per esempio APRIRE PORTA oppure RIEMPIRE ORCIO*. Le istruzioni come LEGGERE MESSAGGIO oppure ESAMINARE FIGURE possono talvolta rivelare ulteriori informazioni.

```
IL MISTERO DELLA
MONTAGNA D'ARGENTO

NON PUOI COLPIRE FIAMMIFERO. TI
TROVI VICINO A UN FALÒ SPENTO E PUOI
ANDARE A S, O, E

COSA VUOI FARE ORA
?ACCENDERE FALÒ
```

Il computer è programmato in modo tale che può comprendere soltanto determinte istruzioni. Se non capisce il tuo comando, visualizza un messaggio come questo qui sopra, o PREGO? o PROVA QUALCOS'ALTRO.

```
IL MISTERO DELLA
MONTAGNA D'ARGENTO

OK. TI TROVI DAVANTI A ALTE MURA E
PUOI ANDARE A N, O

COSA VUOI FARE ORA
?REGISTRARE

NOME DEL FILE
?GIOCO
```

Scrivendo REGISTRARE GIOCO in qualsiasi momento della partita, potrai immagazzinarla su nastro o disco. Potrai continuare la partita interrotta quando vuoi, scrivendo 2 in risposta alla domanda che appare sullo schermo quando carichi il programma del gioco e lo fai girare (vedi in alto).

* Se un oggetto ha un nome composto da due parole, come per esempio "piatto d'argento", puoi usare un'istruzione formata da tre parole, come USARE PIATTO D'ARGENTO.

Suggerimenti

A meno che tu non ce la faccia proprio da solo, non leggere questa pagina: essa contiene i suggerimenti per risolvere alcuni degli enigmi della MONTAGNA D'ARGENTO.

Se il programma non funziona o se compaiono messaggi di errore, controlla attentamente ogni linea. Chiedi a qualcuno di leggerti il listato, compresa la punteggiatura.

Qui c'è un elenco delle istruzioni che il computer capisce. Se introduci un'istruzione diversa il computer non la capirà, anche se per te ha senso.

N (nord), S (sud), E (est), O (ovest), A (alto), B (basso), PRENDERE, ESAMINARE, LEGGERE, DARE, DIRE, COGLIERE, INDOSSARE, LEGARE, SCALARE, ISSARE, USARE, APRIRE, ACCENDERE, RIEMPIRE, PIANTARE, ANNAFFIARE, SALTARE, SVUOTARE, ENTRARE, ATTRAVERSARE, RIMUOVERE, NUTRIRE, GIRARE, NUOTARE, IMPEGNARE, LASCIARE, GETTARE, INSERIRE, SUONARE, MANGIARE, MUOVERE, DENTRO, TAGLIARE, TRATTENERE, BRUCIARE, AVVELENARE, MOSTRARE, INVENTARIO, CON, BERE, CONTARE, PAGARE, FARE, ROMPERE, RUBARE, RACCOGLIERE, RIFLETTERE.

Il giardino di roccia dalle alte mura

Ti occorrono delle cose da piantare e qualcosa per aiutarle a crescere.

Ponte

Questo è un ponte a pedaggio.

Piscina avvolta nella nebbia

C'è qualcosa di misterioso qui. Devi svuotare la piscina per sapere che cos'è.

Il verro di Ogban

Cerca sull'isola qualcosa che ti aiuti a oltrepassare il verro.

Il salone col pavimento a mosaico

1) Cosa c'è in fondo al salone? (Guarda nel disegno a pag. 14). Se sei passato per le cucine, dovresti aver trovato qualcosa da usare qui che possa prevenire Ogban dal farti del male.

2) Gli incantesimi malefici di Magrarg ti sbarrano il passo. Potrai andare a est solo se avrai con te tutti gli oggetti magici.

Stalle

Hai bisogno di qualcosa che è sulla porta di legno della stalla. I Grarg hanno fiammiferi nelle loro uniformi.

Quercia divelta

Il Guardiano Goblin aspetta di sentire il suono del vento che soffia tra le canne delle paludi dov'è nato.

Valle boscosa

L'Eremita ti crederà se tu gli darai qualcosa che gli era appartenuto.

Tunnel sotterranei

Puoi scoprire in che direzione andare esaminando alcune iscrizioni non molto distanti.

Stanza da letto nell'attico

Cosa ti aspetteresti di trovare in una stanza da letto? Esaminala e guarda se c'è qualcosa di utile.

Camera d'argento

Devi TRATTENERE con le mani la Pietra del Destino e DIRE le parole magiche una alla volta.

Supervisione tecnica: Vittorio Riva
Impaginazione: Cristina De Venezia
Fotocomposizione: Composit - Pisa
Stampa: Grafika '78 - Milano

Stampato in Italia da: Grafika 78 - Via Trieste, 20 - Pioltello
Fotocomposizione: Composit s.a.s. - Via Giordano Bruno, 8 - 56100 Pisa

Speedy Computer

Il calcolatore è anche (o soprattutto?) una macchina divertente. Si può giocare con lui, gli si possono fare delle domande, lo si può usare per scrivere una poesia o per suonare.
Questa colorata serie di libri vi propone alcune delle cose più eccitanti che si possono fare con un calcolatore e vi spiega come farle.
Scritti in linguaggio chiaro e comprensibile a chiunque, arricchiti da una moltitudine di illustrazioni, questi libri rappresentano una spiritosa introduzione al mondo dei computer per chi comincia da zero.

il mistero della montagna d'argento

L'affascinante mistero della montagna d'argento vi sarà svelato in un'avventura mozzafiato.

altri volumi di questa collana

ESPANSIONI DEL PERSONAL COMPUTER
Espansioni, accessori, interfacciamento... tutti i "cosa?" e i "come?" per far diventare il vostro piccolo computer una vera "centrale operativa".

GIOCHI DI SPIONAGGIO, BRIVIDO E MISTERO
Spionaggio, mistero, terrore sul vostro video: più di venti giochi che vi faranno star svegli la notte.

IL COMPUTER CON FANTASIA
Progettate anche voi un "fantasy" dopo aver appreso giocando tutti i segreti del "sotterraneo del fato".

L. 9000

COD. 019 D ISBN 88-7056-251-4